



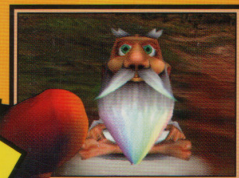
http://www.gamecenter.ru

6 2001

# Mega GAME

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Black & White



НА CD  
МЕГАСОЛЮШН  
Severance: Blade  
of Darkness  
Fallout Tactics

## Тест модемов:

Σ ...За  
устойчивость  
внешних  
связей!...

## PREVIEW

- ▼ Torn
- ▼ Breed
- ▼ Battle Realms
- ▼ Alone in The Dark:  
The New Nightmare  
и десяток других...

Desperados:  
Wanted Dead or Alive

Jagged  
Alliance 2:  
Цена свободы

Worms World Party



Более  
100  
игр  
в номере

Дальнобойщики 2

Златогорье

X-Com: Enforcer

Stunt GP

Kohan:  
The Immortal  
Sovereigns

и многие другие...

ISSN 1560-988X



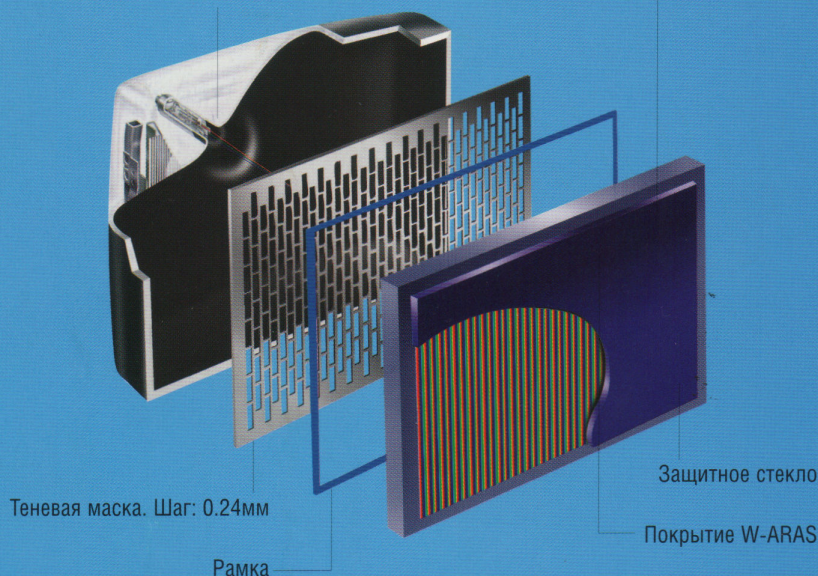
9 771560 988008



# ЕДИНСТВЕННЫЕ В МИРЕ УНИКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ LG - МОНИТОРЫ FLATRON®

Hi-LB-MQcup (Улучшенная фокусировка)

Идеально плоский экран



В отличие от обычных мониторов с плоским экраном модель LG Flatron имеет три абсолютно плоские поверхности:

- Плоская поверхность экрана
- Внутренняя плоская поверхность трубки
- Плоская поверхность изображения

Вот преимущества, которыми обладает только этот монитор:

- Не утомляются глаза
- Нет искажений
- Нет стабилизирующих нитей (на экранах обычных плоских мониторов видны горизонтальные тени от них).

Никакая другая модель с плоским экраном не дает столь реалистичного изображения, как Flatron. Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой - остановите свой выбор на LG Flatron.

## FLATRON® 795FT Plus

Тип трубки - Flatron, диагональ: 17"

Видимая область: 16.01" Шаг: 0.24мм

Фокус: двойной динамический

Покрытие: W-ARAS

Размер изображения: 325x244мм

Максимальное разрешение: 1600x1200 / 75Гц

Частота горизонтальной развертки: 30 - 96КГц

Частота вертикальной развертки: 50 - 160Гц

Размер (ШхГхВ): 518x570x560мм, вес: 21кг




17" монитор  
17" монитор  
19" монитор

FLATRON®  
FLATRON®  
FLATRON®

774FT  
775FT  
915FT Plus

# МОНИТОРЫ LG FLATRON®

## АБСОЛЮТНО ПЛОСКИЙ ЭКРАН

Москва:  **Dina Victoria** (095) 252 2030, 252 2070

Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, Технотрейд (095) 291 2686, Формоза (095) 234 2164, Техносила (095) 966 0101, Диал Электроникс (095) 916 0010, М.Видео (095) 777 7775, Мир (095) 152 4001, Эльдorado (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, MD Group (095) 234 3263, DVM Group (095) 777 1044, JIB Group (095) 917 0503, Компьюлинк (095) 737 8855, Находка: Элси (266) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 <http://www.lg.ru> <http://flatron.lge.co.kr>



Digitally yours



Наш почтовый  
подписной индекс

40888

ПОДПИШИСЬ  
И ЧИТАЙ!

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!  
Black & White

на CD  
MEGACOLLEUM  
Savage: Blade  
of Darkness  
Fallout Tactics

Более  
100  
игр  
в номере

Игры,  
которые мы  
выбираем

Тест  
модемов:

...За  
устойчивость  
внешних  
связей!

PREVIEW

- ▼ Torn
- ▼ Breed
- ▼ Battle Realms
- ▼ Alone in The Dark:
- ▼ The New  
Nightmare  
и десяток  
других...

Jagged Alliance 2:  
цена свободы

Worms World  
Desperados:  
Wanted Dead or Alive

Дальнобойщики 2

Златогорье

X-Com: Enforcer

Stunt GP

Kohan:  
The Immortal  
Sovereigns

и многие другие...



А также ответы на всевозможные вопросы  
про железки, железяки  
и вообще hardware



**ТЫ ЕЩЁ НЕ ПОНЯЛ, ЧТО**



**САМЫЙ  
ИНТЕРЕСНЫЙ**

**ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРАХ?!**



**ПОДПИШИСЬ!**

**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 38014**





# КОГДА ВДОХНОВЕНИЕ ВЕЛИЧИНА ПОСТОЯННАЯ



## Compaq Deskpro™ EX

Компьютер для тех, кто хочет решать максимальное количество задач при минимальных затратах.

Корпус Desktop или MiniTower

Процессор Intel® Pentium® III 733-933 МГц

Оперативная память до 512 МВ (шина 133 МГц)

Диски Ultra ATA/66, емкостью 10, 15 или 20 Гб

## Compaq Deskpro™ EN Small Desktop

Ведущий корпоративный компьютер – самый лучший по возможностям управления и обслуживания.

Корпус Small Desktop (SDT)

Процессор Intel® Pentium® III 733, 800,

866 или 933 МГц

Оперативная память до 768 МВ (шина 133 МГц)

Жесткие диски Quiet 10, 15 и 20 Гб, 7200 об/мин

Встроенный сетевой адаптер Intel PRO/100 VM

## Compaq Deskpro™ EN Small Form Factor

Самый маленький корпоративный компьютер, обладающий всеми преимуществами полноразмерных ПК.

Корпус Small Form Factor (SFF)

Процессор Intel® Pentium® III 733, 800,

866 или 933 МГц

Оперативная память до 768 МВ (шина 133 МГц)

Жесткие диски Quiet 10, 15 и 20 Гб, 7200 об/мин

Встроенный сетевой адаптер Intel PRO/100 VM



107066 Москва, Доброслободская, 5  
тел.: (095) 267-3038 факс: (095) 265-5192

E-mail: [commerce@lanit.ru](mailto:commerce@lanit.ru) <http://www.commerce.lanit.ru>

<http://www.compaq.ru>

**COMPAQ**

Inspiration Technology

■ АСТ group, Москва (095) 232-5688 ■ Альт Холдингс, Москва (095) 154-1048 ■ Альтком, Москва (095) 265-5814 ■ Альт-Лан, Москва (095) 911-6892  
■ Визард, Москва (095) 214-5312 ■ Интра-системы, Москва (095) 120-3061 ■ Лайтнет Комплекс, Москва (095) 299-0607 ■ Сетевая Лаборатория, Москва  
(095) 784-6490 ■ Ланит Партнер, Хабаровск (095) 733-9812 ■ Ланит-ДВ, Владивосток (4232) 256796 ■ Тисса, Казань (8432) 315503



**8-15-30 ДНЕИ**  
НА ЛИНИИ ОГНЯ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

10 Яйцо ищет курицу  
Фокус-тест российской игры «Периметр»

11 Ultima жива!  
Новый проект от создателей Fallout  
Новая игрушка из Австралии

12 Очередная игра про Звездные Войны  
GoD строит замки

13 В Рязани открылся памятник советским космонавтам  
Спецназовцы будущего рвутся в бой

А у нас... А у них... 14-15

**16** Игрок

Парижские тайны  
Monte Cristo  
[Economic War]

**18** Бестолковые рейтинги

Злобные зверушки мочат нечисть

Рейтинг персонажей детских игр



**22** Предварительный  
Просмотр

23 Fahrenheit  
25 Zero-G Marines  
28 Sigma: The Adventures of Rex Chance  
30 Zoo Tycoon  
33 Alone in the Dark: The New Nightmare  
35 DroneZ  
37 Battle Realms  
40 Torn  
42 Breed



**46** Коктейль

Миры Advanced & Dungeons Dragons

Часть вторая

**55** iNo Pempele!  
Worms World Party

**56** Desperados.  
Wanted Dead or Alive

**56** Jagged Alliance 2:  
Цена свободы

**МЕГА**

**ХИТ**







158

Ящик для  
Мусора



160

Игры в  
моей жизни

72

Красота

Красота по-китайски

[Mah Jongg III]



Компьютерные пасьянсы будут существовать  
столько же, сколько сами компьютеры.

112

Internet для геймера

113 «Руническая» сеть

[Rune]

За золотым руном



119 Серьезное оружие  
для серьезных парней  
[Serious Sam]

Умри, умри, умри!

122

Mission Possible

123 Звериное божество,  
или Божественное  
зверство

[Black and White]

B&W представляет возможность  
проверить, насколько  
«трудно быть богом»...



130

Игры, любимые народом

Сказка не прощается  
с тобой

[Легенды о Кирандии]



76 **ОБОЙМА**

«Обойма»! Святая святых «МегаГейма».  
Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая  
латунью и влажностью ружейного масла,  
лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные  
описаловы разнообразных игрушек

77 X-Com Enforcer

80 Штурм

83 Приключения  
пришельца M

86 Evil Dead:  
Hail to the King

89 Stunt GP

92 Космические войны.  
Последний рубеж

96 Kohan:  
The Immortal Sovereigns

99 Златогорье

102 Дальнобойщики 2

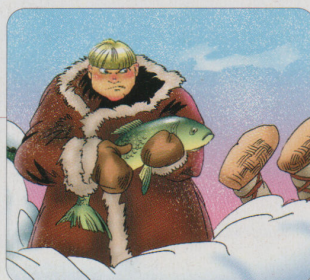


106

Мои виртуальные  
похождения

Главные сказки  
о старом

Рассказ



134

135

МОДЕМЫ

Тестирование модемов

146

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЗВУК

Теоретические и практические аспекты

150

ВИДЕО НОВОГО ВЕКА

Новинки графической акселерации

154

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Тюнинг компьютеров

156

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии

**СУММА ТЕХНОЛОГИЙ**



Директор по производству **Марианна Ким**  
kimmm@subnet.ru  
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова**  
lorlova@subnet.ru

## РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников**  
dr@gamecenter.ru  
Заместитель главного редактора **Алексей Котко**  
kotko@gamecenter.ru  
Выпускающий редактор **Петр Курков**  
corvus@submarine.ru  
Ответственные редакторы **Петр Давыдов**  
pdavydov@gamecenter.ru  
**Николай Панков**  
ljnik@gamecenter.ru  
**Николай Скоков**  
nick@subnet.ru

## ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**  
**Татьяна Аверьянова**  
**Ольга Дмитриевская**  
**Людмила Колобова**  
**Людмила Коломийцева**  
**Ольга Курсалова**  
**Ирина Рощина**  
**Наталья Савельева**

## ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Главный дизайнер **Лейла Беншуша**  
**Сергей Барабанчиков**  
**Виктория Васильковская**  
**Александр Горбачев**  
**Павел Кондратович**  
**Андрей Маркин**  
**Валентин Молодов**  
**Вера Омелянюк**  
**Роман Романов**  
**Николай Талдыкин**

Фотограф **Андрей Давыдов**  
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**  
Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин**  
apridachin@submarine.ru  
**Людмила Болдырева**  
(095) 273 6560  
Отдел подписки **Алексей Грязнов**  
(095) 273 6560

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 202 9975, 937 3879

для писем **111024, Москва, а/я 101**  
секретариат **тел./факс: 273 6560,**  
**273 6549, 234 9811**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**  
тел. (095) **253-8051,**  
**253-8214,**  
**253-8045,**  
**785-2999**

**А Л М А З**  
**ПРЕСС**

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати  
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Полное или частичное воспроизведение материалов,  
содержащихся в настоящем издании, допускается  
только с письменного разрешения редакции.

Редакция не несет ответственность  
за содержание рекламных материалов.

## Список игр, упоминаемых в номере

Age of Mythology	9,13	Hidden and Dangerous	10	Startopia	10,12
Alone in the Dark	15	Hugo 3d	21	Street Trader	16
Alone in the Dark:		Icwind Dale: Heart of Winter	12	Stronghold	12
The New Nightmare	33	Jagged Alliance 2: Цена Свободы	66	Stunt GP	12,89
Anachronox	15	KAO the Kangaroo	19	Stupid Invaders	21
Anarchy Online	9	King of Dragon Path	12	Sub Command	10
Ancient Evil:		Kohan: The Immortal Sovereigns	96	Sudden Strike Forever	13
the curse of Snake Cult	10	Legend of Kyrandia:		The Grinch	21
Arcanum: Of Steamworks		Malcolm's Revenge	130	The Legend of Kyrandia	130
and Magic Obscura	13	Legend of Kyrandia:		The Return of Spring-and-Work Day	9
Baldur's Gate 2	10	The Hand of Fate	130	Tigger's Honey Hunt	20
Battle Realms	37	Links 2001 Course Expansion	9	Torn	11,40
Black & White	123	Loose Cannon	9	Train Simulator	9
Breed	42	Mah Jongg III	72	Trainz	11
Classics Combat	160	Necronomicon	14	Tribes 2	9
Commandos 2	15	Neospace	17	TV Star	16
Conquest: Frontier Wars	9	No One Lives Forever 2	9	Ultima	11
Desperados.		Off-Road Redneck Racing	9	Unreal Tournament	114
Wanted Dead or Alive	61	Peacemakers	9	Wall Street	16
Diablo II	12	Pearl Harbor: Zero Hour	13	Wizardry 8	14
Dragon Riders	9	Poseidon	13	Worms World Party	55
DroneZ	35	Project Eden	13	Zero-G Marines	25
Duke Nukem Forever	15	Project Harn	11	Zoo Tycoon	30
Dynasty	17	Quake III: Arena	114		
Earthworm Jim 3d	19	Real War	9		
Economic War	17	Red Alert 2	10	Дальнобойщики 2	14,102
Em@il	13	Rune: Halls of Valhalla	113	Златогорье	99
Empire of Ants	11	Serious Sam	117	Ил-2 Штурмовик	9
EverQuest	11	Sigma: The Adventures		Космические Войны.	
EverQuest Trilogy	9	of Rex Chance	28	Последний Рубеж	92
Evil Dead: Hail to the King	86	Silent Hunter II	9	Периметр	10
Excalibur	11	Soldier of Fortune 2	12	Приключения Пришельца М	83
Fahrenheit	23	Star Trek: Voyager — Elite Force		Пророк и убийца	14
Fildbert Fledgling	10	Expansion Pack	12	Самогонки	14
Frogger 2	18	Star Wars: Galactic Battlegrounds	12	Серьезный Сэм	77
Fur Fighters	20	Starfleet Command 2	9	X-Com Enforcer	14
Gangsters 2	16	Starpeace	16	Шторм	80

## Реклама в номере

1С .....	..обложка, стр. 121
Подводная Лодка .....	..стр. 2
Формоза .....	..стр. 65
Dina Victoria .....	..обложка
Cityline .....	..стр. 155
Crosna Internet .....	..стр. 13
INT .....	..стр. 111
IT-Формат .....	..стр. 45
K Systems .....	..стр. 75
Lanit .....	..стр. 3
MegaGame .....	..стр.1
LG .....	..обложка
Russline .....	..стр. 71
TEEN .....	..стр. 144,145
www. submarine.ru .....	..стр. 153
www. formoza.ru .....	..стр. 53





# СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ ДИСКА

Прохождения:  
Fallout Tactics:  
Brotherhood of Steel  
Severance: Blade of  
Darkness

## Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть.  
В разделе **ДЕМО** — демоверсии игр, описываемых  
в номере.

Assimilation

Stronghold

Star Wars:

Battle for Naboo

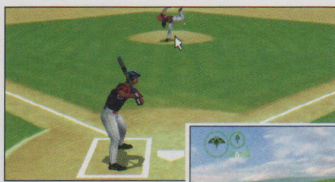
NBA Live 2001

3D Scooter Racing

Swarm Assault

Triple Play Baseball

Приключение прищельца М



## Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ!** Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

Battle Isle: The Andosia War	.....none
Tribes 2	.....v.22649
Kohan: Immortal Sovereigns	.....v.1.0.9
X-Tension	.....v.2.1
Tropico	.....v.1.01
Blade of Darkness	.....v.1.01
B-17 Flying Fortress 2	.....v.2.0
NASCAR Racing 4	.....v.1.1



## CHEATS

## Полезные программы

Различные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

Adobe Acrobat Reader

Экспрессменю 3.0

ICQ Roaming

Internet Explorer 6.0 Public Preview

S'Talker OffLine Chat v.1.10b

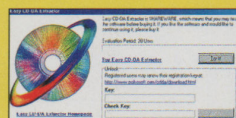
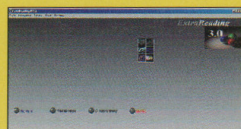
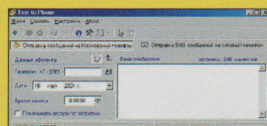
Voice Manager 1.00

WinAMP 2.75

WinZIP 8.0

Easy CD-DA Extractor 4.3.2 build 2

Text2Phone 1.0.7.35



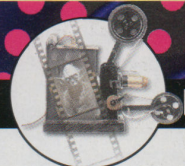
## Видеосалон

Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

Dungeon Siege

Neocron

Schizm: Mysterios Journey



### Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98



# 30 ДНЕЙ

## НА ЛИНИИ ОГНЯ

Здравствуйте, наши дорогие читатели! У нас в журнале, как вы скоро сможете убедиться, произошли некоторые изменения. Раздел, который следует за этим текстом, а именно «30 дней на линии огня», существенно расширился. Ура, товарищи! Отныне он будет вмещать такие рубрики нашего журнала, как «Игрок» и «Бестолковые рейтинги». «Игрок», правда, и так всегда располагался поблизости от новостей, поэтому переезда даже не почувствовал, чего не скажешь про «Рейтинги». Они, прямо скажем, были не готовы к такому повороту событий, поэтому в шестом номере наотрез отказались входить в состав «30 дней». Единственное, что нам удалось сделать, — это переместить их немного поближе к новостному разделу. Есть уверенность, что со следующего номера слияние произойдет окончательно. Теперь про игры. Как известно, в мае, в городе Лос-Анджелесе ежегодно проходит компьютерно-игровая выставка «Е3», где все разработчики и издатели показывают свои недоделанные проекты. Этот год не стал исключением, поэтому все новости так или иначе связаны с «Е3». Однако это у вас сейчас июнь и «Е3» кончилась, а у нас только начало мая, так что мы на ней еще не были. Поэтому с подробной и информацией придется подождать... до следующего номера.



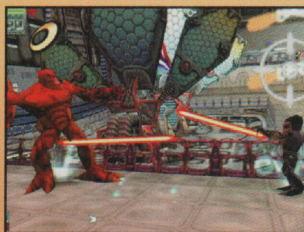


Последний день весны не принес нам никаких новых игр, строго говоря, потому что у нас он еще не наступил.



## SHORT NEWS

• Издатель Eidos Interactive открыл официальный сайт игрушки Startopia, который располагается по адресу



<http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=86>.

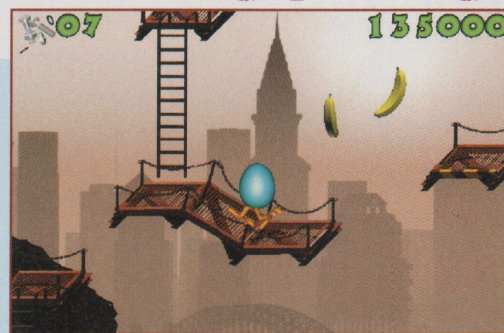
• Успешно прошло бета-тестирование игры Ancient Evil: The Curse of Snake Cult австралийского разработчика Silver Lightning Software. Из уникальных особенностей этой новой изометрической RPG можно отметить сверхнизкие системные требования — всего лишь первый Pentium и 32 Мбайт памяти.

• Electronic Arts анонсировала новую игру Sub Command — симулятор подводных лодок. В игре будет использован современный трехмерный движок и три класса субмарин — 688, AKULA и Seawolf.

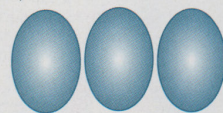


# Яйцо ищет курицу

Слухи о кончине двухмерных аркадоподобных игрушек на платформе PC оказались сильно преувеличенными. Пациент скорее жив, чем мертв, что подтверждает анонс игры Filbert Fledgling. Помните древнюю серию Dizzy? В новой игре все то же самое — главный герой представляет собой яйцо с прорезавшимися сквозь скорлупу ногами, он может бегать, прыгать, разговаривать и носить разные вещи. Мир полностью двухмерный и отличается огромными размерами. В нем много врагов и мало друзей, первых нужно уничтожать или в крайнем случае



избегать, со вторыми — общаться и получать полезную информацию. В Filbert Fledgling яйцо по непонятным причинам потерялось и ищет дорогу домой к своей маме-курице. Миссия, как видите, не отличается глобальностью — нет конца света, экологической катастрофы или воинствующих мегакорпораций, зато полно юмора, рисованных прикольных персонажей и, как обещают создатели, логики. Системные требования приводить не буду — пойдет на любом компьютере старше четверки. Относительно даты релиза нет никаких сведений, но можно предположить, что игра выйдет в ближайшем будущем, так как на некоторых сайтах уже принимаются на нее предварительные заказы. **МГ**



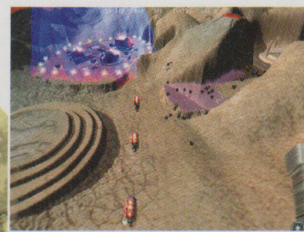
# Фокус-тест русской игры «Периметр»

Есть такая контора, называемая KD-Lab. Последний раз, когда мы их видели, они были замечены за изготовлением игр для компьютеров. В данный момент эти герои, как известно, занимаются разработкой своего сверхсекретного проекта под названием «Периметр». Проект этот велик и ужасен. Нельзя сказать, что о нем никто ничего не знал — просто нам запрещали о нем писать. Но теперь защитный периметр снят, в связи с чем данная информация может дойти до каждого геймера. Больше того, мы вам

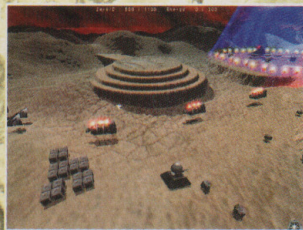
даже несколько скриншотов покажем, так как недавно, на выставке, которая делала вид, что она — «Комтек-2001», KD-Lab'овцы устраивали фокус-тест для прессы. Кстати, скриншоты нам выдали исключительно



потому, что когда игра выйдет, все будет выглядеть совсем не так, а, значит, эта развединформация частично бесмысленна. А все потому, что игра увидит свет только через год. Что такое этот самый «Периметр»? Ну, скажем так, это стратегия, причем в реальном времени. Для людей, которые



сразу заготовили вопрос: «А зачем нам стратегическая игра, ведь «Старкрафт» уже вышел?», поясню — это ДРУГАЯ стратегия. Да и вообще лучше ее охарактеризовать как землеройную стратегию в реальном времени. Нет, пожалуй, не так... Понятно. KD-Lab долго молчала про эту игру не потому, что скрывали, а потому, что сами не понимали, как о ней рассказывать. Вот и я не понимаю. Так что вы уж лучше дождитесь ее и сами узнайте. Пока же посмотрите на скриншоты, которые нам удалось достать. **МГ**



## SHORT NEWS

• Анонсирован expansion к стратегии реального времени Red Alert 2 от Westwood Studios. По заявлению разработчиков, это будет самый большой и глобальный expansion за всю историю игроделания — огромное количество новых юнитов, сценариев, кампаний и даже собственный сюжет.

• Фирма nVidia объявила, что она полностью закончила покупку активов компании 3Dfx, в результате чего получила все патенты и торговые марки производителя карточек Voodoo. Покупка обошлась в \$55 млн, и сразу же после заключения сделки были приостановлены все судебные процессы между двумя компаниями.

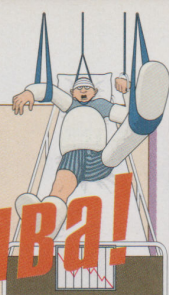
• В Сети появилась информация, что DVD-версия кинофильма Dungeons and Dragons будет комплектоваться демкой игрушки Baldur's Gate 2. Отметим, что если игра пользуется большой популярностью, то фильм не снижал особого уважения как у кинокритиков, так и у рядовых зрителей.

• Компании Gathering of Developers и Illusion Software наконец-то официально анонсировали игру Hidden and Dangerous 2. По предварительным данным, релиз этой игрушки должен состояться ближайшей осенью.

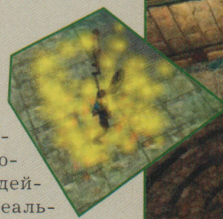


Ultima  
Жива!

**Р**ичард Гарриот — легендарный создатель серии игр Ultima, как давно известно, покинул компанию Origin. Причины столь решительного поступка до сих пор не известны, и до недавнего времени также не было понятно, чем знаменитый Lord British собирается заниматься. К всеобщей радости фанатов «Ультивы», в середине апреля Гарриот нарушил продолжительное молчание и дал одно, единственное интервью одному из зарубежных игровых сайтов. Как выяснилось, Lord British в самое ближайшее время намерен открыть собственную игроделательную контору. В этом нелегком деле к нему присоединится еще одна известная личность Starr Long — выходец из Origin и правая рука самого Гарриота в создании нескольких последних серий «Ультивы». Творческие планы ребят более чем обнадеживающие. Стало известно, что игровой мир Britannia не уйдет с экранов компьютеров, а вовсе наоборот — вновь там возродится. Гарриот весьма резко отреагировал на решение Electronic Arts о закрытии проекта Ultima Online 2 — маститый разработчик заявил буквально следующее: «Я Лорд Бритиш, и я создам новую Британию!» **MC**

НОВЫЙ ПРОЕКТ  
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FALLOUT

**В** начале апреля компания Black Isle Studios, еще не успевшая в полной мере насладиться успехом Fallout Tactics, анонсировала свою очередную игру. Проект называется Torn и представляет собой некую трехмерную игру, действия которой происходят в реальном времени. Известно, что специально для Torn создается фэнтези-вселенная, территориально располагающаяся в королевстве Orislane. Лично мне не известно где это, но все же уже сейчас ясно, что там довольно круто. Разработчики



обещают совместить в геймплее все лучшее из первого и второго Fallout с революционными нововведениями, навеянными пожеланиями игроков. Также обещаются уникальные поединки в реальном времени. К сожалению, в настоящее время создатели не раскрывают причин уникальности батальных сцен, но зато уверяют, что они будут очень замечательными. Один из сотрудников Black Isle даже заявил, что Torn затмит своим совершенством оба Fallout'a вместе взятые. Приятно также то, что игра выйдет не «когда будет закончена», а во вполне определенный срок, а именно в конце этого года. **MC**

НОВАЯ ИГРУШКА  
ИЗ АВСТРАЛИИ

**К**омпания-разработчик из Австралии под названием Aurap впервые громко заявила о себе. В середине мая была анонсирована игрушка Excalibur — action от третьего лица для PC, действия которого происходят в мире рыцарей. В мире рыцарей, как известно, любят драться с использованием разных металлических приспособлений и магических заморочек. В игре Excalibur драться придется много. Процесс выбора персонажа будет включать в себя наделение вашего героя или героини самым разнообразным оружием: мечами и топорами для ближнего боя, луками и стрелами для поражения противника на расстоянии, а также магией и прочими средневековыми примочками. Пока не ясен

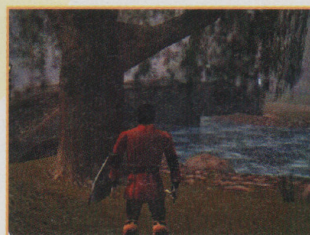


механизм распределения оружия, но предполагают, что будет некое фиксированное количество очков, на которые можно будет затариться орудиями убийства. Некоторые игровые фишки, заявленные разработчиками из Aurap, можно причислить к оригинальным.



Например, имеется возможность штурмовать крепости с помощью катапульта и таранов,

разрушая таким образом стены и ворота. Обороняющаяся сторона при этом имеет возможность поливать безжалостных захватчиков кипящей смолой и заваливать камнями. В целом, судя по предварительному пресс-релизу, игра должна получиться достойной внимания. Известны уже минимальные системные требования: Pentium III 600, 128 Мбайт RAM и видеокарта GeForce. Еще было объявлено о двух других проектах от Aurap, которые называются Trainz и Project Harn. Более про них, как, собственно, и про Excalibur, ничего не известно. **MC**



## SHORT NEWS

- Компания Strategy First приобрела права на издание игрушки Empire of Ants разработчика Microids. Эта стратегия реального времени, где надо управлять муравьиной колонией, создана по мотивам одноименного литературного произведения Бернарда Вебера. Релиз может состояться уже в июне.

- Компания Sony Online Entertainment объявила об очередном продолжении мегапопулярной



MMORPG EverQuest. Add-on будет называться Shadows of Luclin. Вся имеющаяся информация в данный момент доступна на официальном сайте, который можно найти по адресу <http://www.everquest.com/luclin>.

- Фирма Activision намерена выпустить компьютерную игру, созданную по телевизионному шоу The Weakest Link (на канале BBC в Англии).



## SHORT NEWS

• Разработчик A Sharp выпустил патч для игры King of Dragon Pass. Если он



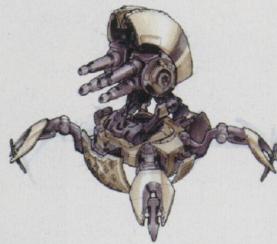
вам нужен — наберите в строке браузера следующее: <http://a-sharp.com/kodp/update/beta.html>.

• Доподлинно не известно, когда выйдет продолжение Diablo II, однако сайт игрушки (<http://www.blizzard.com/diablo2exp/>) постоянно апдейтится. Недавно там появились новые скриншоты.



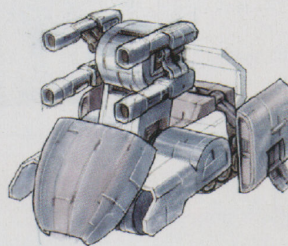
• Компания Black Isle Studios планирует выпустить бесплатное продолжение игры Icewind Dale: Heart of Winter, которое можно будет выкачать из Сети. Ориентировочный размер add-on'a — 75–100 Мбайт. О сроках пока ничего не известно.

# Очередная игра про Звездные Войны



Компания Lucas Arts показала на выставке E3 несколько новых игр, о которых ранее ничего не было известно. Одна из них — Star Wars: Galactic Battlegrounds — стратегия реального времени от разработчика Ensemble Studios, который прославился созданием серии игр Age of Empires. SW: Galactic Battlegrounds и, по всей видимости, мало чем будет отличаться от AoE. Графический движок останется тем же, изменятся действующие лица и сам игровой мир. Вселенная в большинстве игр жанра RTS никак не влияет на игровой процесс и имеет второстепенное значение. Тем не менее слова Star Wars в названии игрушки привлекают изрядное количество если не фанатов, то хотя бы по-

купателей. В игре будет шесть рас: Galactic Empire, Rebel Alliance, Wookies, Gungans, Royal Naboo и Trade Federation. Для уничтожения противника предусмотрено более 300 видов юнитов и строений. Арены боевых действий не исчерпываются открытым космосом, будут также наземные битвы, причем не только на открытых пространствах, но и в городах. В битвах может одновременно участвовать практически неограниченное количество юнитов, почти все из которых хорошо известны поклонникам вселенной Star Wars. Управление ресурсами будет присутствовать в самом продвинутом виде, а дерево технологий уникально для каждой расы. Кроме того, создатели обещают редактор миссий. **ME**



## SHORT NEWS

• Стали известны приблизительные сроки выхода игры Soldier of Fortune 2 — продолжения кровавого и нецензурного шутера от Raven Software. Игра должна появиться в продаже весной следующего года.

• В конце апреля вышла игрушка Stunt GP, информация о которой есть на новом официальном сайте



[http://www.eon-digital.com/stunt\\_gp/index.html](http://www.eon-digital.com/stunt_gp/index.html).

• По сообщению The Interactive Digital Software Association (IDSA), на выставке E3 этого года будет показано более 750 новых игр, которые ранее не были анонсированы. Согласитесь, число впечатляет.

• Стало известно, что в скором времени должно выйти продолжение одной из многочисленных игр во вселенной Star Trek. Add-on будет называться Star Trek: Voyager — Elite Force Expansion Pack.

• Разработчики игры Startopia пообещали выпустить демоверсию этого проекта уже в конце мая.



# GoD

## строит замки

шать замок от неприятеля. Разработчики обещают повышенную детализацию всех процессов, происходящих в замке, и говорят, что уделят пристальное внимание всем, даже самым ничтожным аспектам геймплея.

По словам представителей FireFly Studios, планируется сделать игру, которая бы полностью симулировала средневековое натуральное хозяйство.

Stronghold будет представлять собой нечто, объединяющее в себе симуляторы управления городом типа Caesar III или Sim City со стратегиями реального времени в стиле Command & Conquer и Age Of Empires. Про сюжет в данный момент ничего не известно, зато есть картинки, которые, как ни странно, действительно показывают довольно приличную детализацию. **ME**



Издатель Gathering of Developers и разработчик FireFly Studios объявили о новой игре под названием Stronghold. По предварительным данным, это будет некий симулятор замка, в котором придется делать три вещи — отстраивать и модернизировать здания, управлять ресурсами и отражать набеги конкурентов. Обещается большое количество миссий со сквозным сюжетом. В первых двадцати из них игроки будут отстраивать город, налаживать добычу ресурсов, торговые связи и организовывать прибыльные производства. На следующем этапе будет необходимо возвести крепостные стены и создать боеспособную армию, после чего защи-



## SHORT NEWS

• Возрадуйте, поклонники стратегии Sudden Strike! По информации от компании CDV, продолжение, называемое Sudden Strike Forever, появится в продаже 29 июня. Известно, что expansion будет содержать 39 новых миссий.

• Фирма Ensemble Studios — создатель серии игр Age of Empires — объявила о своем новом проекте Age of Mythology, ранее известном под рабочим названием RTS 3. Разработчики обещают впервые показать игру на выставке E3.


• Sierra выпустит официальный expansion к игре Zeus, который будет называться Poseidon. Будут новые боги, монстры и герои, а игроки смогут создавать собственные приключения при помощи встроенного редактора миссий.

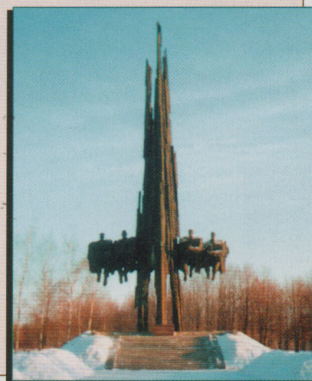


• Компания Infogrames закрыла все серверы игр Em@il, которые ранее поддерживались фирмой Hasbro Interactive.

## В Рязани открылся памятник советским космонавтам

Недавно в Рязани открылся памятник покорителям космоса. Располагается она на остановке троллейбуса «Улица Братьев по оружию», посреди небольшого парка, какой неоднократно посещался различными астронавтами. Ведь, как известно, Рязань — родина множества безымянных космонавтов, которые неоднократно посещали орбитальную станцию «Мир» с различными целями. Памятник представляет собой схематичное изображение ракеты, устремленной вертикально вверх, то есть по направлению к космосу, вокруг которой летят трое героев советского союза: Юрий Гагарин, Герман Титов и Алексей Леонов. Четвертая фигура изображает неизвестного космонавта, ориентировочно жителя Рязани, примерно тридцати лет от роду, спортивного телосложения. Узнавшего его просьба обращаться по адресу [lijnik@gamecenter.ru](mailto:lijnik@gamecenter.ru) для вне-

сения в табличку, объясняющую смысл монумента. Автор данной архитектурной композиции, к сожалению, останется неизвестным, так как свой шедевр он воздвиг темной ночью и без свидетелей, однако рядом, на бронзовой табличке, были написаны имена троих вышеупомянутых астронавтов. Предполагается, что создание этого мемориала было приурочено к падению орбитальной станции «Мир». 



## SHORT NEWS

• Компания Sierra сообщила о поддержке игры Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura до сентября.



Причина — трудности с переводом игры на разные языки.

• Microsoft планирует потратить на раскрутку приставки Xbox более полумиллиарда долларов. В результате масштабной кампании многие американцы смогут попробовать приставку задолго до официального релиза, запланированного на осень.

• В середине мая компания Simon & Schuster выпустила аркадный авиасимулятор Pearl Harbor: Zero Hour, действия которого происходят во время Второй мировой войны.

• Компания Ubi Soft на выставке E3 показала 15 новых игр, в числе которых и продолжение знаменитой серии Rainbow Six.


## Спецназовцы будущего рвутся в бой

Компании Eidos Interactive и Core Design сообщили некоторые детали своей игры Project Eden, релиз которой должен состояться летом этого года. Игровой мир территориально совпадает с реальным, правда, расходится с ним во времени. Действия, как можно догадаться, происходят в будущем. Человечество назло В. И. Ленину, который, кстати, давно умер, окончательно разделилось на богатых

и бедных. Первые жили в высотных небоскребах и дышали свежим воздухом (типа, горным... хе-хе), в то время как вторые влачили жалкое существование у самой земной поверхности и дышали ядовитыми продуктами жизнедеятельности первых. И все было нормально до тех пор, пока с мясокомбината не стали пропадать рабочие. Казалось бы, ерунда, так нет же — в срочном порядке была собрана рабочая

группа, призванная расследовать таинственные исчезновения. Во главе команды стоит никому не известный, но весьма перспективный парень — это вы. Короче, нас ожидает еще один трехмерный тактический симулятор, и вот его основные фишки: • Суперсовременный трехмерный графический движок, который поддерживает текстуры высочайшего разрешения, плавные движения моделей,

мимику персонажей и многое другое.

- Возможность играть за любого персонажа команды.
- Можно будет использовать огромное количество самых разных приспособлений.
- Много противников и монстров.
- Мультиплеер с поддержкой четверых участников, соединенных локальной сетью.
- Вид «из глаз» и вид «из-за спины» по желанию. 

### КРОСНА ИНТЕРНЕТ

НАШ АДРЕС: МОСКВА, УЛ. ПРЕСНЕНСКИЙ ВАЛ, Д. 27;  
ТЕЛ.: (095) 913 77 92, INTERNET: WWW.CROSNA.NET

## ТАРИФЫ от 0,35 у.е.\*

IP-ТЕЛЕФОНИЯ ПО ВСЕМ СТРАНАМ МИРА  
РЕГИСТРАЦИЯ ДОМЕНОВ И УСЛУГИ ХОСТИНГА  
СПЕЦИАЛЬНЫЕ СКИДКИ УЧАЩИМСЯ



\*ТАРИФЫ В У.Е. НА УСЛУГИ DIAL-UP

CROSNA



# А у нас...

Травка зеленеет, солнышко блестит. У нас конец весны, плавно переходящий в... догадаетесь... правильно, в начало лета. У отечественных игроделов набухает активность и распускаются руки. Еще Comtek в апреле случился — выставка хотя и не игровая, но «неразрывно связанная». В этом году сие первейшее компьютерное



событие «у нас» отличалось своей чахлостью и желтизной. Последнее имело место вовсе не из-за чахлости, а благодаря компании «IC», чьи логотипы на желтом фоне были отмечены на всей территории выставки. На огромном стенде отечественного издателя были показаны следующие игры:

«Серьезный Сэм» — локализация игры Serious Sam, что в общем-то очевидно. Тем не менее народу эта игра привлекла много. Разработчики нашли ключ к популярности — они сделали тупое мочилово/рубило без всяких новомодных элементов RPG и приправили его черным юмором. Верю, «Серьезного Сэма» ждет успех.



«Самогонки» от K-D Lab представляют собой современную аркаду. Оригинальная идея реализована неплохо, но у многих, поигравших в эту игрушку, создается впечатление, что чего-то не хватает.

Вторые «Дальнобойщики» от тех же K-D Lab тоже были на Comtek. Игра

вышла уже достаточно давно, и многие успели в нее поиграть. Это симулятор жизни водителя дальнобойщика. Суровую музыку к игре написала отечественная группа «Ария». Остальная информация по игре будет вам доступна, если вы ознакомитесь с обзором в разделе «Обойма».



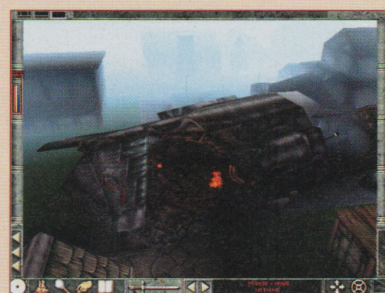
А тем временем компания Nival выпустила игру «Некрономикон» (оригинальное название — Necronomicon). Согласно сюжетной линии некто Стентон уз-

нает, что его близкий друг скрывает от него страшную тайну, связанную со смертью алхимика более 100 лет назад. С этого момента жизнь Стентона кардинальным образом изменилась — он начал шастать по подземельям, заниматься спиритизмом и всячески морально разлагаться. Ему понадобилась

мощная магическая зашифрованная формула из старинного собрания оккультных знаний Некрономикона. Игра приключенческая (то есть квест), приключений будет много, они будут разные, и это хорошо.

В середине мая в продаже появилась еще одна локализация от фирмы Nival. Это тоже приключенческая игра, которая называется «Пророк и убийца». Главный герой в ней убийца, а вовсе не пророк. Он путешествует по пустыне со своим единственным спутником — верным конем, который заменил ему... в общем, все, что можно, он ему и заменил. Цель убийцы — попасть в некий город мечты, который избавляет от всех мучений мира. А мучается он потому что на его совести лежат тяжкие грехи. Так вот, сначала людей резал пачками в целях наживы, а теперь совесть мучает. Автор книги,

по которой создается игра, (писатель Пауло Козльо) явно перечитал Достоевского. Пророк в игре тоже есть — его этот самый убийца и ищет, потому что пророк (имя которому, кстати, Симон) в прошлом нанес ему оскорбление. Не-



хорошо убийц оскорблять, а за базар отвечать нужно. Далее цитирую пресс-релиз: «Игра «Пророк и убийца» представляет собой крепкий коктейль из приключений, сражений и загадок». Крепкий



коктейль — это хорошо. Люблю я крепкие коктейли.

Фирма «Бука» объявила о подписании контракта с компанией Sir-Tech на издание локализованной версии игры Wizardry 8. За последние несколько лет «Бука» издала несколько игр от Sir-Tech, и, надо отметить, они пользовались популярностью у нас в стране. Прежде всего, конечно, потому, что Sir-Tech делает отличные игры. Представители «Буки» уверены, что Wizardry 8 в России ожидает не меньший успех, чем был у игр серии Jagged Alliance. Хочется верить, что переводить эту игру фирма «Бука» будет немного быстрее, чем Sir-Tech ее делала.

Такие вот события происходят у нас.





# А у них...

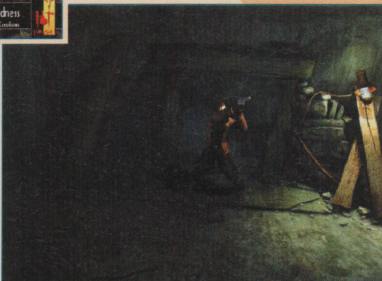
В середине мая в американском городе Лос-Анджелес прошло мероприятие, которое является самым масштабным событием года в мире компьютерных игр. Речь,



конечно, идет о выставке E3, где издатели и разработчики (в том числе и зарубежные) показывали свои наработки, бета-версии, движки, игровое железо и многое другое. Более конкретно про E3 мы напишем в следующем номере, а в этом, как обычно, расскажем вам, какие же игры увидят свет в июне. К сожалению, игр этих не так много, ведь девелоперы бросили заниматься прямым своим делом и ломанулись в Лос-Анджелес. Игры, анонсированные на E3 (по предварительным подсчетам их будет около 800), появятся в продаже минимум через полгода, но и в июне мы без релизов не останемся.

Четвертая часть Alone in the Dark в очередной раз перенесена, и теперь все прогрессивное человечество ожидает релиз в середине июня. Разработчики по-прежнему расхваливают свое недоделанное детище на все лады, при этом особо

упирая на то, что им удалось сохранить атмосферу старых игр Alone in the Dark. На это не стоит ориентироваться, поскольку все западные игроделы до релиза говорят одно и то же, а если уж речь идет о продолжении классического мегахита, вряд ли кто-нибудь из них откажется от заявления о воссоздании «той самой атмосферы». Из нового обещается суперпуперграфика, что сомнительно, ибо Alone in the Dark 4 — это плат-

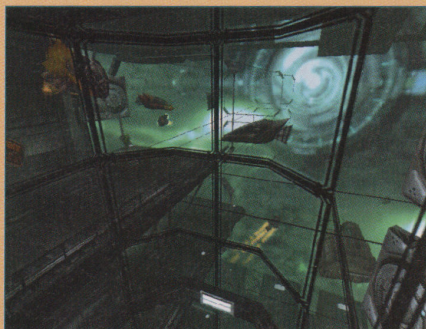


форменная игра, которая выйдет и на PC; а также две сюжетные линии — игрушку можно будет пройти как за старого знакомого Эдварда Карниби, так и за его новую напарницу Элин Цедрак.



Кое-где в Сети прошла информация о том, что Duke Nukem Forever появится в продаже первого июня. Это неправда. Не появится.

Компания Eidos Interactive наконец-то планирует выпустить один из своих долгострелов — игрушку Anachronox. По информации от разработчиков (Ion Storm), это будет стандартная ролевая игра с полностью нелинейным сюжетом. Придется активно исследовать игровой мир, бороться с многочисленными вра-



гами, заниматься разными исследованиями, вооружаться, бродить, трепаться с NPC и делать всякие

другие вещи, которые надо обычно делать в RPG. Одновременно можно будет контролировать до трех персонажей. Следствием сверхдлительного процесса разработки стало то, что игра делается на движке из Quake 2, правда, создатели обещают модернизировать его до неузнаваемости и создать вполне пристойное графическое окружение. Это почти все, что известно об Anachronox и известно довольно давно, в связи с чем игру многие ждут. Хотелось бы, чтобы разработчики не разочаровали, как это было с другой игрой от Ion



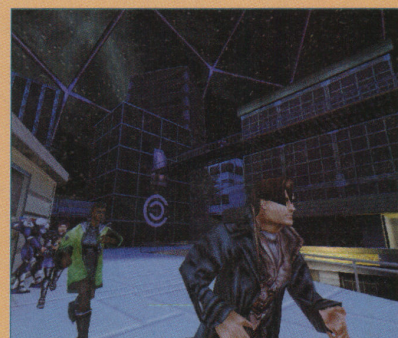
Storm под названием Daikatana.

Eidos, вообще, в июне может продемонстрировать завидную активность. Компания запланировала еще несколько релизов, среди которых отметим два. Commandos 2 — это сиквел, но, по слухам, он бу-

дет сильно отличаться от первой части. Некое элитное подразделение во главе с вами послано в тыл врагу для выполнения ответственных и непростных миссий. Действия происходят во Вторую мировую войну. Короче, еще один тактический симулятор.

Gangsters 2 — симулятор жизни и деятельности американских бандитов. Как учебное пособие — никуда не годится, потому что действия происхо-

дят в первой половине прошлого века. Графика — 3D в изометрической проекции. Как всегда, нам обещают лучшую игру всех времен



и народов, хотя, по всей видимости, она не будет представлять собой ничего особенного.

Кроме этого, в начале лета в продаже могут появиться следующие игры: World War II Online, Shogun Total War Warlord Edition, Operation Flashpoint, Pool of Radiance, Emperor: Battle for Dune, Hostile Waters: Anteus Rising, Startopia и EverQuest Thrilogy.





# Парижские тайны Monte Cristo



Жили-были два мужика. Они были крутыми — работали в разных зарубежных компаниях и получали за свой труд бешеные деньги. В зарубежных компаниях, говорят, хорошо платят. В один прекрасный день им надоело заниматься бизнесом и ребята решили делать игры. Не в один день, конечно, решили — оба были изрядными фанатами компьютерных развлечений, да и в программировании фишку секли. В целом в компьютерах, конечно, разбирались — сейчас вообще, говорят, тяжело жить без знания компьютера. Таким образом организовали они компанию Monte Cristo, наняли еще пару человек и стали думать о том, какие игры народ хочет, чтобы тут же подсушиться и изготовить их. А тут как раз у прочих игроделов четкое разделение на жанры пошло — симуляторы там, стратегии, шутеры; и парни нашли свою нишу, стали делать бизнес-симуляторы. Все законы рынка они знали, так как не один год на этом самом рынке торчали, поэтому и получаться у них стало, игры стали выходить пачками, денежки на карманные расходы появились, ну и все прочее. Компания стала расширяться — число сотрудников уже перевалило за сотню, да и многие игрушки от Monte Cristo стали если не мегахитами, то просто хитами. Из них можно отметить Airline Tycoon, Wall Street Trader, Economic War, Starpeace и TV Star. На подходе еще несколько игр, которые вызывают интерес игровой общественности (в основном западной), в связи с чем ожидаются с большим нетерпением. В нашей стране фирма Monte Cristo известна немногим, в связи с чем мы решили заглянуть казачков в Париж — туда, где эта контора в данный момент находится. А казачки, в свою очередь, послали в Париж вопросы интервью, которые (вместе с полученными ответами) следуют ниже.

## Сергей Аверин aka Index

**MegaGame:** Расскажите, пожалуйста, о Monte Cristo. Какова история возникновения компании?

**Monte Cristo:** На самом деле это граф был такой. Он еще клад нашел и употребил его на разные пакости всяким злым людям. А один известный французский писатель узнал об этом и книжку соответствующую написал — так и называется: «Граф Монте-Кристо». Теперь о компании. Ее основали два человека: Jean-Christophe Marquis и Jean-Marc de Fety. Они какое-то время работали вместе в лондонском Сити, где занимались экономикой. Оба парня были заядлыми геймерами, и в один прекрасный день у них родилась идея открыть собственную фирму, которая бы создавала разные экономические игрушки. Сегодня Monte Cristo разрабатывает и издает всяческие деловые симуляторы, распространением которых занимаются такие гранды игровой индустрии, как EA, Take 2 Interactive и Infogrames. Несколько проектов от Monte Cristo были созданы внешними компаниями-разработчиками. Среди них Starpeace (от Oceanus) и TV Star (от Vision Park).

**MG:** Какое место в индустрии компьютерных игр занимает ваша компания?

**MC:** Есть такое место. В основном мы выпускаем самые разные экономические и управленческие симуляторы, такие как Wall Street Trader, Start-Up, Economic War и Airline Tycoon. В этих играх мы сделали основную ставку на максимальную приближенность геймплея к реальности. Это достигается путем внедрения в игры событий и ситуаций, которые уже имели ме-



Игрушка TV Star, как и большинство игр от Monte Cristo, полностью рисованная, и это несмотря на всю серьезность.

сто в реальном мире. В игре Wall Street Trader, например, некоторые сценарии симулировали такие явления, как e-growth и telecom adventure.

В данный момент мы решили немного увеличить число поклонников наших игр, сделав игрушки более близкими к народу. В наших новых играх (Economic Wars — одна из них) для привлечения публики мы использовали рисованных

мультяшных персонажей и несколько уровней сложности.

**MG:** Каким образом у вас происходит такой процесс, как «генерация идей»?

**MC:** Каждая игра создается командой, состоящей примерно из десяти человек. Среди них имеются: руководитель проекта, главный программист и главный дизайнер, а также прочие программисты и дизайнеры. Все вместе они вырабатывают основную концепцию (это и есть генерация идеи) и дизайн будущей игры. После этого начинается рутинная работа над проектом, которая годика через два выливается в релиз еще одной компьютерной игры.

**MG:** И какие обычно бывают идеи (или игровые концепции)?

**MC:** В принципе мы считаем, что любой бизнес-процесс можно симулировать на компьютере и сделать на его основе компьютерную игру. В частности, в Wall Street геймеры постигают основы управления де-





нежными средствами, в Airline Tycoon упор сделан на менеджмент авиационных перевозок, а в Economic War игроки большую часть времени занимаются дипломатией. Основная идея наших игрушек — симуляция менеджмента предприятия, работающего в той или иной отрасли. **MG:** Вы вот упомянули Economic War. Что там еще есть кроме



стать главой штата, для чего будет необходимо разработать стратегию достижения успеха. Необходимо эффективно управлять подконтрольными предприятиями, чтобы они исправно приносили деньги, а также избавляться от конкурентов, для чего в игру добавлены такие фишки, как политическая игра, переговоры, клевета, шантаж, силовое воздействие

**Economic War — это гораздо больше**

**стратегия, чем классический**

**деловой симулятор.**

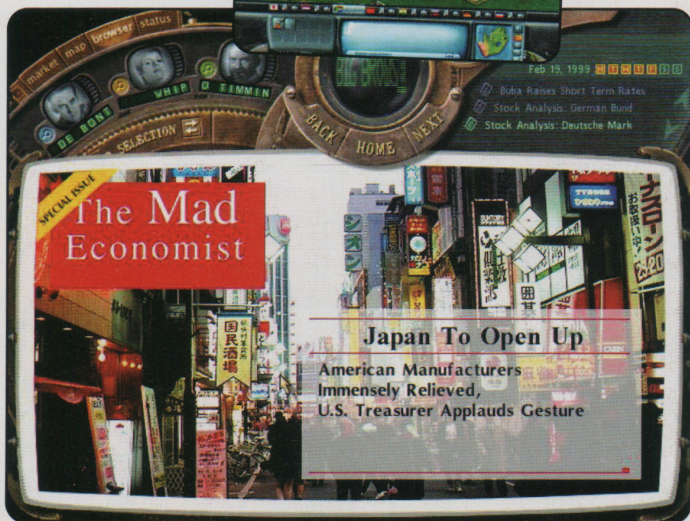
дипломатии? Чего больше: экономики или политики?

**МС:** Экономика и политика представлены в равных пропорциях.

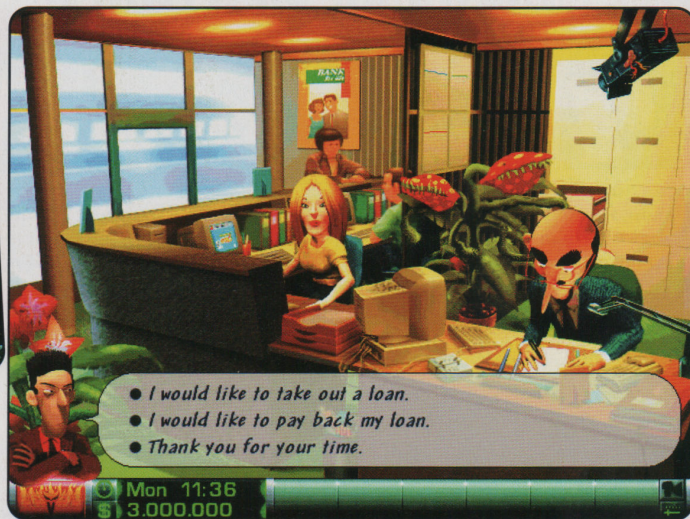
Economic War — это гораздо больше стратегия, чем классический деловой симулятор, и она отдаленно напоминает такие игры, как Diplomacy или Risk. Основная цель игры —

и прочее. Что касается графического представления игрового мира, здесь мы решили остановиться на изометрической проекции сверху,

так как с помощью нее легче всего изобразить штат в целом и состояние дел в нем. Широкое ви-



Игра Wall Street Trader представляет собой весьма серьезный деловой симулятор — отсюда некоторая перегруженность интерфейса.



Это, очевидно, банк из игры Airline Tycoon. А эти уродливые умственно отстающие граждане — банковские служащие. В банке можно взять кредит, а также вернуть кредит. Последнее — более предпочтительно.



**MG:** Говорят, вы подписали контракт с Electronic Arts. прокомментируйте это, пожалуйста.

**МС:** Наша компания создает игры, а также финансирует проекты сторонних разработчиков, а распространением занимаются другие фирмы. В данный момент это Electronic Arts, Take 2 и Infogrames. EA — наш самый крупный партнер, который

продает наши игры практически во всем мире, за исключением США (Take Two) и Германии (Infogrames). **MG:** Поделитесь вашими творческими планами. **МС:** В данный момент у нас есть два перспективных проекта. Во-первых, это игра Neospace — онлайн-треккерный космический симулятор и, во-вторых, Dynasty — нечто наподобие The Sims, где геймерам будет необходимо продвигаться по служебной лестнице и всячески делать карьеру. **MG:** Все с вами ясно. Вы разрабатываете компьютерные игры. А как вы отдыхаете? Что вы делаете вне стен родной конторы? **МС:** По-разному отдыхаем. Нас более 60 человек, и в рабочее время есть много возможностей, чтобы вместе провести время. В отпуске мы, скорее всего, не оригинальны. Из нестандартных способов времяпрепровождения можно

отметить ежемесячные «креативные ужины», где все сотрудники Monte Cristo активно едят, пьют (!) и вырабатывают разные идеи и концепции. **MG**

препровождения можно отметить ежемесячные «креативные ужины», где все сотрудники Monte Cristo активно едят, пьют (!) и вырабатывают разные идеи и концепции. **MG**





# 4

то-то в последнее время рейтинги один мрачнее другого. Кровавые все какие-то, с брутальной тематикой. Недавно вот «Фатальный» рейтинг был, с экскурсией в патолого-анатомический зал. Де-

ло, конечно, нужное, познавательное, но у меня от секционного ножа до сих пор легкое подергивание пальцев и пятна с халата не отстирываются. Мрачновато себя чувствую, даже угрюмо, особенно ближе к вечеру

и иногда рано утром, но утром реже. Остро чувствуется необходимость немного красок добавить, детского смеха, яркого солнца и голубого неба. В целях реабилитационной терапии. По-

этому предлагаю сегодня всем пройти в сад, в детский сад, и поиграть, то есть посмотреть на детские игры, отдохнуть душой и нормализовать уровень адреналина. Итак, одели ползунки и за мной.

# Злобные зверушки мочат нечисть

## Рейтинг персонажей

Старый Друг

## детских игр

**Н**ачнем с представителей земноводных. Лягушат, крокодильчиков и прочей мерзкой, скользкой, холоднокровной братии. Оценим их прыгательно-плавательные способности и остальные прочие, если таковые обнаружатся.

### Frogger 2

Бравый зеленый хлопец с проблемной семейкой и жутким крокодилом Swampy в нагрузку, эти самые проблемы создающим. Роди-



умереть под лезвиями газонокосилки или быть раздавленным огромным валуном несколько раз за уровень и никого при этом пальцем, то есть лапой, не тронуть. Первое место в нашем рейтинге «Фроггер» получает за четкое следование заповеди истинного китайского комсомольца: «Прежде чем решить проблемы, нужно их сначала создать». Вручаем медаль имени пятисотлетия китайского комсомола и призовое золотое ситечко, для икры.



тельская безалаберность Фроггера и его подруги позволяют почти безнаказанно заниматься киднеппингом безобразному монстру. Не менее решительно и с усердием происходит обратный процесс возвращения отпрысков в лоно семьи. Путем преодоления немереного количества препятствий и опрыгивания зловредных зверюшек, мешающих своим существованием процессу спасения. Абсолютный пацифизм и проявление истинного самопожертвования —





## Croc 2

Крок также может похвастаться оригинальной зелено-баковой окраской, что и его собрат по семейству — Фроггер. Но на этом сходство заканчивается, поскольку се-

ченными в них друзьями. Рембо отдыхает и нервно курит в сторонке. Дорогу плоским и зеленым! Второе место в нашем рейтинге и золотая рыса шаолиньского монаха для принятия джакузи.

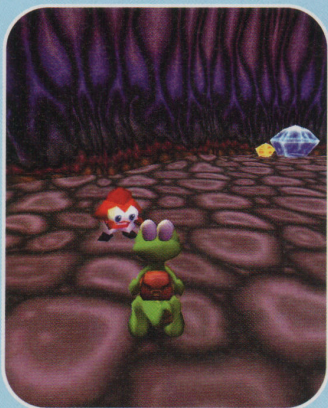


Видите, среди прутьев клетки пучится глаз? Страшно? Да не бойтесь! На самом деле это друг, просто у него глаза такие от страха, а так он добрый и очень надеется на помощь Крока.

## Earthworm Jim 3D

Да, червяки — не рептилии и не зеленые, а по сути своей безобидные зверушки. Но все же я поместил червячков сюда по следующему соображению — они скользкие, холодные, а червяк Jim к тому же еще и вооружен до затылка за неимением зубов. Следовательно, он, почти как рептилия, и в данном разделе вполне имеет право быть, пускай даже и на третьем месте. В качестве исключения. По-

мьей товарищ Крок не обременен — озабочен он проблемами спасения друзей. Правда, таких друзей я бы лично с перепугу рубанул от души хвостом промеж их пучеглазых морд, но, как говорится, главное — чтобы человек (ну рептилия, смысл не меняется) был хороший. Обладающий двумя основными приемами шаолиньских монахов — «маши хвостом с разворота» и «суперпуперпрыг обеими ногами», геройский крокодиличик запрыгивает насмерть армии монстров, вскрывает клетки с зато-



Ну чем не Duke Nukem? Силен, реакция молниеносная, владеет всеми видами оружия, какие только найдет, и главное — отменное чувство юмора! Какой там Джеймс Бонд? Мальчик, чахлый и болезный.



скольку он его вполне заслуживает. Ну кто еще, скажите мне, способен устроить абсолютно безумное (бездумное, я бы даже сказал) приключение в собственных мозгах (или в том, что ими называется). Никто, только он. Помешать ему не в состоянии ни холодильник, падающие на головной конец туловища, ни коровы, туда же приземляющиеся, ни кто-либо еще. Червяк — рулез форева. Дети питают к нему особую любовь по нескольким причинам: детская непосредственность, минимум соображения и отменное чувство юмора, что для супергероя имеет не последнее значение, а может, даже и первое. Третье место, поскольку в раздел попал исключительно по

блату (чья протекция, догадаетесь сами).

Теперь перейдем к разделу плюшевых героев, оставив ползających и скользких в их болоте. Поскольку объединить героев этой части не получится, определим их в разряд мягких игрушек (эка вас передернуло), но хардкорности и безумства там тоже имеется. Чуть-чуть совсем, но есть — для детишек хватит.

## KAO the Kangaroo

Открывает этот раздел собрат по минимуму концентрации серого вещества в голове — кенгуру КАО, боксер в суперлегком весе. Еще в детстве я узнал на уроках биологии, что диких зверушек брать домой нельзя, у них от этого может крыша съехать и бог знает еще что может с ними приключиться. Поэтому и не получилось мне принести домой кенгуру, а очень, знаете ли, хотелось. Зато один дядя, который о существовании такого предмета, как биология, не знал, принес домой с охоты прыгуна и, более того, задумал из него спортсмена сделать. Ну и, естественно, психика у бедного зверька повредилась — напивлив кеды и боксерские перчатки, уловив момент, кенгур прыгнул на волю. А как вы думаете, что может быть опаснее сумасшедшего кенгуру в боксерских перчатках, владеющего парой







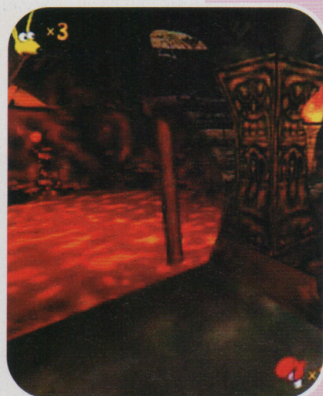
Самый безумный кенгур на свете — в боксерских перчатках и на сноуборде, хорошо еще, что не на ринге со штангой.



писью Майка Тайсона, пояс чемпиона и, естественно, отпускаем. На волю.



сокрушительных ударов? Правильно, ничего опаснее и ужаснее не может быть — для врагов, правда, но все же. Ведь за кого полубезумный прыгун принимал обычных хрюшек, пингвинчиков, матросов в увольнении? За жутких монст-



ров и поступал с ними соответственно. Вот так вот, дети, не берите диких зверюшек домой, а тем более кенгуру. Вручаем именные боксерские перчатки с личной рос-

тигров. Место второе — за преданность друзьям и проявленную отвагу в сражении с дикими пчелами.

### Fur Fighters

Попала эта игра на третье место, потому что персонажей в ней слишком много, и к тому же они постоянно заменяют друг друга прямо по ходу игры. Что меня особенно радует в «Плюшевых истребителях», так это милое сочетание плюшевых очаровательных зверюшек со злобным нравом бота из Unreal, например. Здоровенные шотганы в лапках, кстати, тоже имеются. Зловредные оппоненты, точно такие же мишки, котята и собачки, не уступят в агрессивности и в умении стрельбы очередями точно в цель самым опасным террористам. Но все же кровавые перестрелки главных персонажей с врагами — не главная



манде плюшевых спасателей грамоту и годовой запас бронеперсов — пригодится.

Далее в нашем топе нестройной инопланетной поступью идут представители внеземных цивилизаций. Кроме инопланетян, рас-

Зверь с длинной шеей, похожий на ушастого гуся бежит по кругу. Он еще и клювом щелкает.



### Tigger's Honey Hunt

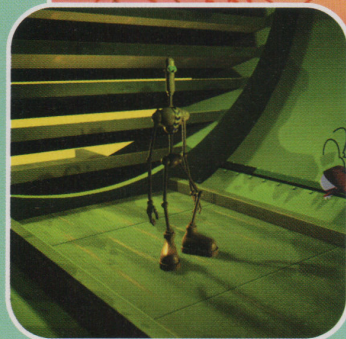
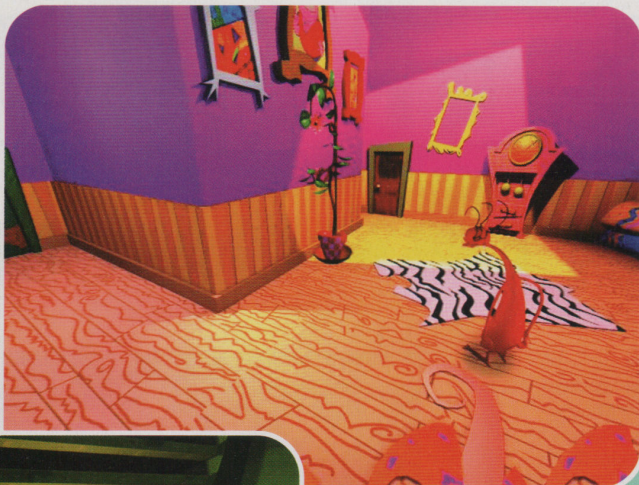
Как известно, все отстой, кроме пчел. Чем круче пчелы, тем круче мед. Аксиома известна всем. Ну а что делать, когда очень хочется меда? Правильно, нужно его достать. Поскольку крутые пчелы круто кусаются, лезть к ним (в улей то бишь) своими руками, по крайней мере, глупо и опасно. Можно остаться без рук и без меда. Выход на самом деле очень прост: нужно найти тигра (плюшевого) без мозгов и с хорошей прыгательной системой (хвост) и дать ему ответственное задание — достать мед. Могу вас заверить, что мед будет. Сколько, когда — не важно, главное — будет. Полосатая, прыгучая бестия своего добьется. Попутно, за добычей меда, тигра в легкую совершит кучу добрых дел — мышке шарфик достанет, спасет унесенного ветром Винни (почти Скарлетт). Это для него не вопрос. Была бы возможность приколоться. Возможностей предоставляется масса, специально для полубезумных



их цель, задача героев благородна и чиста помыслами (ну как полагается всем положительным героям, ессно) — спасти своих детенышей из плена злодеев. Ну а способ, которым они ее достигают, я уже обрисовал — пальба из револьверов, помповиков, плазмоганов и автоматов. Вручаем ко-

смотрим еще и негуманоидную расу — тех, кто собственно живет на Земле, но под определение Homo Sapiens не попадает. А что? Если среди негуманоидов есть свои детские герои, то почему бы и нет? Наш рейтинг всегда отличался непредвзятостью и объективностью (какой червяк Джим?





что значит по блату? не понимаю о чем вы говорите), так что давайте будем следовать этим принципам и предоставим этим гражданам место в нашем топе.

### Stupid Invaders

Разноцветные парни из далекой галактики. Как пелось в одной песенке, «лицо ужасные, добрые внутри» и еще тупые, как валенки.



Собственно этим они и забавны. Сколько можно уже эксплуатировать идею о страшных и ужасных интервентах из космоса и пугать этим детей? Этому безобразию пора положить конец. Что? Они не детские персонажи? Позвольте с вами не согласиться, очень даже детские, особенно если судить по их поведению и пристрастиям. Ну да, есть некоторые особенности, не спорю, повышенный интерес к коровам, гм... к задней их части

и производимой этой частью продукции, но у них есть на это основание — у них вся технология на этом построена. А что касается их возрастного уровня, то соглашусь — они не для примерных мальчиков и девочек начальной школы. Они для тинейджеров-оболтусов, у которых продукция филевой части коровы вызывает такой же живой интерес. Даешь инопланетных Бивисов и Бат-Хедов! Типа первое место и все такое.

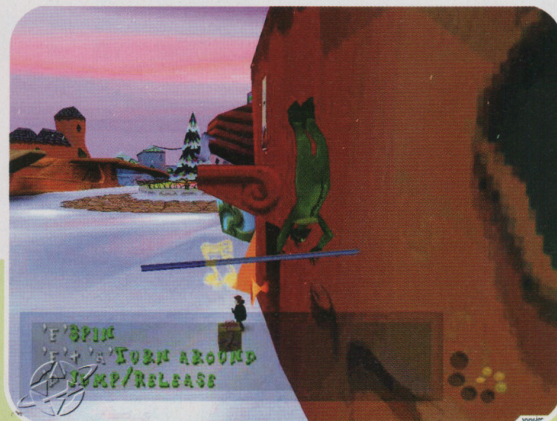
### The Grinch

А этот персонаж придется по вкусу всем Плохишам, которые терпеть не могут праздники и прочие веселые мероприятия. Наехать не на детский утренник в местном детском саду, а на Всемирный Праздник Веселья и Подарков!



Это сильно и достойно уважения, на такое может решиться только самый отпетый супермеганеодый. Что в нем, собственно, и привлекает. Подарочек тиснуть у ребятенка, укрывшись плащом, а то и раздавить его (подарок то есть, детей

плющить — это уж совсем не гуманно). Поручить всех снеговиков в городе, так это вообще ни с чем не сравнимое удовольствие! Нет ничего лучше, чем портить плоды трудов (я вот один раз видел лицо редактора, правящего мою статью), а Гринч — специалист в этой области.



У парня явно проблемы с гравитацией. Если бы он за копы не схватился — улетел бы на небеса.

ти, я бы даже сказал профи. Вообще гнусность этого персонажа завораживает — ведь не выдвигая никаких требований, на одном только принципе «Ненавижу Рождество!» он готов сражаться с оравой воинствующих шалопаев и любыми проявлениями праздничного весе-

не допрыгнул, там не пригнулся, и даже если иметь четыре руки и две пары глаз, этого все равно будет недостаточно для укрощения строптивого персонажа. Вот такое вот сочетание — создан для игры и в то же время создает ей же проблемы. Пенять на отсутствие навыка и реакции я бы не стал: создание такого персонажа — фишка разработчиков (это я вам по секрету). Третье место в нашем рейтинге, и вручаем товарищу Хьюго медаль за битву с геймером на аркадных уровнях.

### Родительское собрание

На этом сегодняшний рейтинг завершен, заканчивается и путешествие в виртуальное детство. Пустышки вернуть под роспись, ползунки в прачечную, если есть такая необходимость. К сожалению, наш сегодняшний топ не получился таким объемным, как этого хотелось, причина тому — слишком большое увлечение девелоперов играми для более старшего возрастного контингента. О старой доброй аркаде, в ее чистом виде, уже начинают думать как об анахронизме, а это неправильно. Все лучшее детям! И не надо, господа разработчики, ссылаться на то, что, дескать, дети давно требуют море крови и носимый вариант установок «Град». Не верю. Милитаризм, особенно в неокрепшей детской психике, может дать корни, а плоды будут далеки от принципов гуманизма. Так что больше детских игр, пусть персонажи в них будут разными, положительными и отрицательными, дети сами разберутся что к чему. И это правильно. Засим позволяйте откланяться. MC

### Hugo 3D

Этот мм... домовенок попал на третье место (вы уже знаете, это самое почетное место в наших рейтингах, поскольку попадают на него крайне ортодоксальные игры) за двойственную натуру. Какую? Ну посмотрите сами — с виду улыбающийся (улыбка под стать чуйским чабанам, ну да ладно) милостивый парень, «настоя-





# ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Урожайным выдался год 1852-й. Нет, хватит. Пора забыть на историю — ею мы тебя, дорогой читатель, пичкаем и так из номера в номер, а тут у нас вроде как рубрика будущего! Поэтому давайте займемся пророчествами, как советует забредший на огонек отв. редактор Лыжник.

Итак, в будущем не будет домов. В будущем все тетки будут выглядеть так же, как мужики, и наоборот (это, кстати, еще провидец Ино, который вместе с Бирном, как-то предсказал). В будущем все будут ходить строем и держаться левой стороны. В будущем самолеты будут представлять собой маленькие серебристые шарики. В будущем люди будут кушать не вилками и ложками, а шолмустами, кендернатсами и гылтами. В будущем не будет макарон и манной каши, зато научатся варить питательный бульон из коры дуба. Правда, дубы все к тому времени вымрут. Так же, как и носороги, мухи, рыбы-пилы, акулы и таинственное морское чудовище Ышмя, ныне проживающее в подмосковном пруду Ключики.

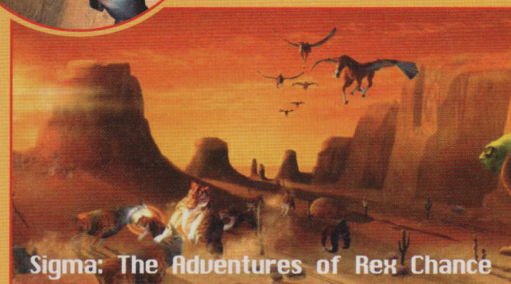
Урожай будут собирать пальцами. Потому что с помощью передовых технологий каждому жителю Земли будет достаточно съесть одно зерно в год, чтобы под-

держивать свое существование. Весь год люди будут лежать в специальных стеклянных бочках, а к репе их будет протянут провод, ведущий прямо во Всемирную паутину. И лишь раз в год они будут вставать и идти строем на поля, собирать Зерно.

В будущем у людей не будет мозга. Он им будет не нужен. Весь мозг будет храниться в специальном огромном контейнере, зарытом на большую глубину в Антарктиде (там холодно). Мозг будет управлять Всемирной сетью.

А компьютерных игр не будет. Зато будут журналы о них. Потому что их будут продолжать делать смелые парни, занимавшиеся в подполье, которые все еще будут рубиться в «Кваку» по сетке, надеясь добраться таким образом до Средоточия Зла — Всемирной сети. Может быть, среди них появится смелый парень в черном плаще, который будет ловко тормозить время и уворачиваться от пуль, а однажды надает по репе плохим парням, скажет им из телефонной будки, что он о них думает, и улетит в небо. Может быть. Но вряд ли.

О более ближайшем же будущем читайте где-то поблизости.



## СОДЕРЖАНИЕ

- 23 Fahrenheit
- 25 Zero-G Marines
- 28 Sigma: The Adventures of Rex Chance
- 30 Zoo Tycoon
- 33 Alone in the Dark: The New Nightmare
- 35 DroneZ
- 37 Battle Realms
- 40 Torn
- 42 Breed

## Ждем с нетерпением...

### Battle Realms

Еще одно новое слово в жанре RTS. Более громкое, чем в прошлый раз, но неизвестно, насколько веское. Старая идея приукрашена большей реалистичностью и красивой трехмерной графикой, а как будет играть — покажет время.



### Breed

Перед нами стратегия, в которой придется, используя разные виды войск, освободить Землю от инопланетного нашествия. Действия будут происходить на суше, в воздухе и в космосе.

### Alone in The Dark: The New Nightmare

...Если надежды оправдаются хотя бы наполовину, то нам обеспечены несколько ночей настоящего хоттор, встающие дыбом волосы и потоки холодного пота вдоль позвоночника.



### Torn

В ролевых играх от Black Isle сюжет запутан, густо намазан тайной и в меру сдобрен боковыми сюжетными линиями. При этом игроку предоставляется огромная туча всяческих параметров, позволяющих создать совершенно индивидуального персонажа со своими плюсами и минусами.





Эти удивительные французы

# Fahrenheit



Французские игры — что в названии их простому геймеру? В корне изменить ситуацию и приобщить массу людей к творениям французских разработчиков решила заслуженная компания Quantic Dream, известная производством концептуального проекта Omikron, — смеси всех воображимых жанров, которые только можно было смешать. Сейчас при упоминании имени этой игры ребята из Quantic Dream лишь виновато улыбаются и утверждают, что «такого больше не повторится». Тем не менее новый проект компании, под названием Fahrenheit также будет месивом жанров, но, видимо, уже более систематическим и продуманным. Итак, что же это все-таки — Fahrenheit?

Денис Зельцер  
aka Maxiden

Представьте себе реалистичный триллер, в котором происходят паранормальные события — смесь X-Files и NYPD Blue, — говорят разработчики. Основное время в игре будет уделяться нескольким ключевым персонажам, но по ходу действия нам придется играть за самых разных героев Fahrenheit, в том числе и за злодеев. Сюжет начинается, как водится, в туалете грязной закускойной в восточной части Нью-Йорка, где только что было совершено убийство. И, что самое интересное, совершено вами. Вы начнете игру, спасая шкуру бедолаги Лукаса Кейна от полиции. Что характерно, вытащив Лукаса из лап стражников закона, вы станете играть за ту самую полицию, от которой вы только что своими руками увели убийцу. В течение игры вы обнаружите, что в истории замешан еще и черный маг, а уж неестественное похолодание в Нью-Йорке вообще напрямую связано с жестокими убийствами в городе. Ну и как же обойтись без маленькой девочки! Она-то ведь и есть ключ ко всем этим страстям, это ж для квестомана понятно, как для квакера Q2DM6.

Каждый из эпизодов, составляющих игру, рассчитан в среднем на 20–30 минут игрового времени, если не считать разнообразных секретов и закоулков, которые могут

По ходу развития событий нам придется разгадывать загадки и выискивать улики... И почему мне кажется, что я это уже где-то слышал? Одна из фишек, которые Quantic Dream планирует включить в игру, — плавное изменение уровня интерактивности в зависимости от того, насколько игрок погружен в происходящие события. Как игра будет определять эту самую степень — пока неясно, но нам обещают варьировать уровни вза-

успевая осознать, что вы собственно сделали.

По словам французских разработчиков, при создании игры особое, прямо-таки скрупулезное внимание уделяется тщательной проработке каждой минуты игрового времени. Например, в одном из эпизодов игры мы сможем выбрать между продолжением ведения расследования или встречей с любимым одним из наших полигональных героев человеком, тоже

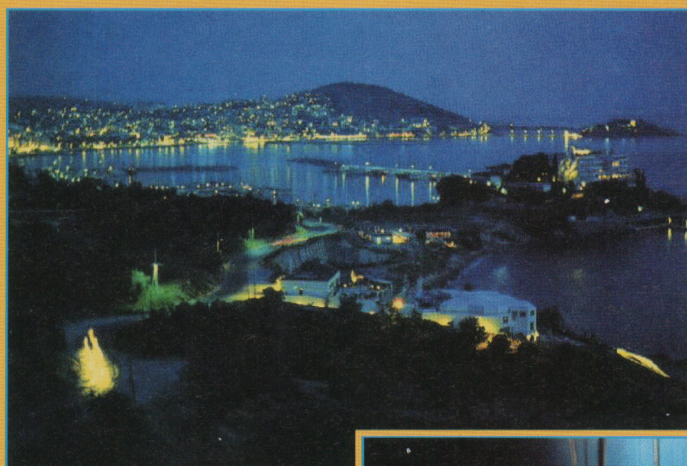
## Паспорт

Fahrenheit

Жанр: квест  
Разработчик: Quantic Dream  
Издатель: не объявлен

URL: [www.quanticdream.com](http://www.quanticdream.com)

Дата выхода: октябрь 2001 г.

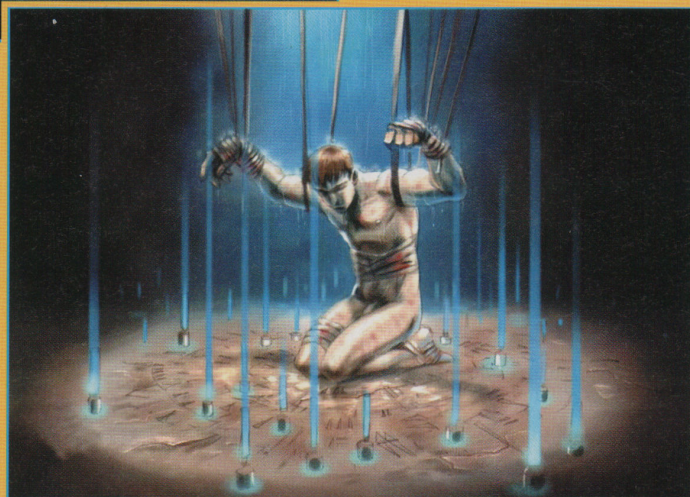


Процесс воскрешения довольно жуткий на вид и, говорят, очень болезненный. Наверное, в игре подобная картинка будет сопровождаться истошными воплями.

С любым трехмерным объектом интерьера можно будет взаимодействовать, так что никакого «пиксел-хантинга» в Fahrenheit не ожидается.

добавить еще минут 20. Изначально таких эпизодов планируется сделать 13 штук — прямо скажем, не густо. Разработчики предлагают нам воспринимать игру как некое подобие телевизионного шоу, только с элементами интерактивности.

Но при этом как бы тщательно и занудно вы ни прочесывали игровые пространства в поисках заголовка, улики и всяких незаметных деталей, основные решения в игре все равно придется принимать за считанные секунды, подчас даже не







Сюжет у игры будет открытым. Пройдя все стандартные «миссии», вы сможете спокойно зайти на сайт игры и скачать себе еще несколько, чтобы узнать продолжение истории.

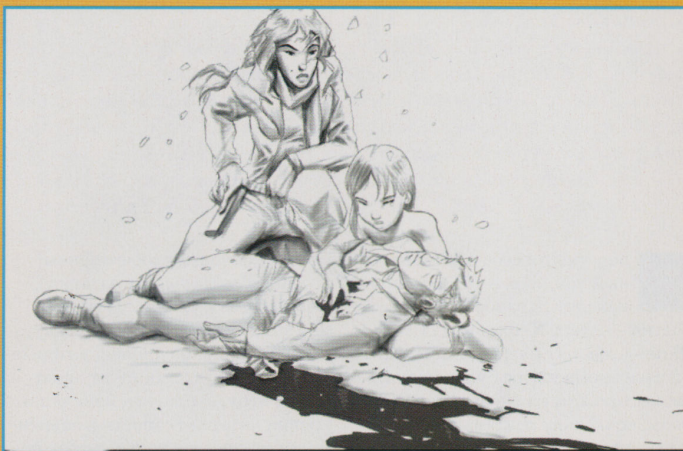


**Правда, симпатяжка? По уверениям разработчиков, в игре мы встретим и не таких милашек...**

полигональным. Иными словами, вместо ведения расследования мы спокойно сможем заняться поправлением личных дел наших персонажей. Впрочем, такие повороты событий возможны далеко не всегда, так что поклонники The Sims могут спать спокойно... Хотя все-таки непонятно, кому интересны свидания и романтические ужины виртуальных персонажей. «Мы хотим вдохнуть в наших героев жизнь, показать игрокам, что они не просто безликие машины для расследования преступлений. Заострение внимания на личной жизни персонажей заставит игроков сопереживать им, это делает их одушевленными», — заявляют разработчики. Ну что ж, пока остается верить им на слово.

венность в прошлые годы, в Fahrenheit не ожидается. Для наблюдения за происходящим в нашем распоряжении будет находиться так называемая «режиссерская панель», с которой можно управлять обзором с нескольких виртуальных камер, записывать видеоролики и т. п. Предусмотрена также «панель действий» для управления отношений персонажей и внешним миром: выбирать

В общем, интересных идей у Quantic Dreams много, и что бы ни получилось в конечном итоге, Fahrenheit — проект, за которым надо обязательно следить, тем более высыхающим без новых игр квестоманам. Первую партию эпизодов вкупе с самой игрой планируется выпустить в сентябре — тогда же будет определена и плата за каждый новый эпизод. У Quantic Dream наполеоновские планы: кро-



линии ведения диалогов и линии поведения. Причем варианты действий будут предлагаться в качестве различных реакций на уже произошедшее — т. е. нам не придется напрямую выбирать действие или ломать голову, какой бы предмет с каким использовать, нужно просто выбрать отношение героя к тому, что произошло на его глазах... Все это уже похоже на очередную «маленькую квестовую революцию»! Но, господа квестоманы, это еще не все.

### **Вместо ведения расследования мы спокойно сможем заняться поправлением личных дел наших персонажей.**

Вообще, это звучит весьма интригующе, но как все эти сладкие обещания будут реализованы на деле, пока известно только команде Quantic Dream, а она своими секретами делиться не спешит. Зато известно, как все это будет выглядеть: полностью трехмерный движок, персонажи просчитываются по фирменному алгоритму Quantic Dream, называемому NERBS, который позволяет избежать обычной 3D-угловатости человеческих физиономий. Если вы видели предыдущее творение компании, а именно Omikron, вы должны знать, как это выглядит... С любым трехмерным объектом интерьера можно будет взаимодействовать, так что никакого «пиксел-хантинга», так доставшего играющую квестовую общест-

Самое интересное нововведение, связанное с уже упомянутыми эпизодами, состоит в том, что сюжет у игры будет открытым. Пройдя все стандартные «миссии», поставляемые в коробке с игрой, вы сможете спокойно зайти на сайт игры и скачать себе еще несколько, чтобы узнать продолжение истории. Разработчики обещают, что новые эпизоды будут выкладываться на сайт каждый месяц, а также заявляют, что не останутся равнодушными к мнению игроков о предпочтительном развитии сюжета и непременно учтут все пожелания. Получается, что аудитория сама будет определять сюжет своего же интерактивного квестосериала а потом сама же в него и играть. М-да...



**Эта девочка — ключ к тем ужасным событиям, которые происходят в Нью-Йорке. Вернее, к тем ужасным событиям в Нью-Йорке, которые показаны в Fahrenheit...**

ме PC, игра будет выпущена на нескольких самых продвинутых консолях. Ее выход не обойдется без помпезной рекламной кампании, а пока бухгалтеры и финансисты придумывают, по сколько бы зеленых рублей собирать с игроков за каждый новый эпизод... В общем, все ждем осени. **MG**



### **ДИАГНОЗ**

Если вы хотите сыграть в интересный квест, у которого вообще не планируется конец, игрушка с зубодробительным названием Fahrenheit — именно то, что вы ждете. Особенно рекомендуется любителям аванчур, алчным до новых революций в жанре.



## Стройбат-коктейль

# Zero-G Marines

Почему-то американцы и их военные союзники убеждены, что самые крутые в мире войска — marines (морпехи, по-нашему). Между тем из древнего анекдота следует, что их же НАТОвская разведка давно пришла к выводу, что нет солдата страшнее нашего родного стройбатовца. Этим зверям даже оружия не дают никакого, кроме лопаты, чтобы они ненароком все живое в округе не поубивали. Но игр про российские строительные войска пока никто не придумал, а про marines — сколько угодно. Свежее добавление в серию Zero-G Marines — приключения бравых войск будущего в космосе.

Юрий Салтыков

Вобще-то Zero-G Marines — шутер от первого лица, но в него очень щедро влили примесей других жанров. С вкусовыми добавками разберемся позже, а для начала, как водится, пара слов о сюжете. На дворе 2353 год, земляне успешно колонизовали солнечную систему. Мегакорпора-

су и Юпитеру направляется отряд войск, специально обученных вести боевые действия в условиях нулевой гравитации (читай, в космосе). В шкуре такого бойца нам и предстоит играть. Противостоят бравым морпехам будет группа религиозных фанатиков, захвативших станции, а для пушек веселухи

теории: накануне Судного дня, Apocalypse Now и сразу после Армагеддона. К счастью, в шутерах сюжет служит не основой игры, а лишь подложкой для геймплея, а вот он как раз в Zero-G Marines обещает быть весьма нестандартным.

Действия разворачиваются как в открытом космосе, так и внутри станций, каждая из которых представляет собой кластер из нескольких помещений (лабораторий, складов, заводов, шахт и т. п.), соединенных системой коридоров. Внутри орбитальных комплексов может быть включена гравитация

### Паспорт

Zero-G Marines

Жанр: action  
Разработчик: Strategy First  
Издатель: Strategy First



www.strategyfirst.com

Дата выхода: осень 2001 г.

**Zero-G Marines — шутер с сильной стратегической составляющей. Имеются три вида ресурсов, за которые придется сражаться.**

ции получают немеренные доходы от добычи полезных ископаемых в космосе и постепенно становятся влиятельнее правительств. Самой крутой на трассе является компания TerraCorp, построившая огромные орбитальные станции около Марса и спутников Юпитера. Неожиданно прервалась связь со всеми этими дорогостоящими и прибыльными космическими объектами. Для выяснения обстановки и наведения порядка к Мар-

окажется, что ученые чего-то там в своих космических лабораториях перехимичили, и на волю вырвался некий новый, жутко опасный и таинственный вирус. Только не надо кидать в меня несвежими яйцами и мятыми томатами. Я этот сценарий не придумывал, а лишь изложил. Видимо, ожидать от будущего только гадостей — это такая особая традиция. Все игры, действие которых происходит лет через 200, можно спокойно делить на три ка-



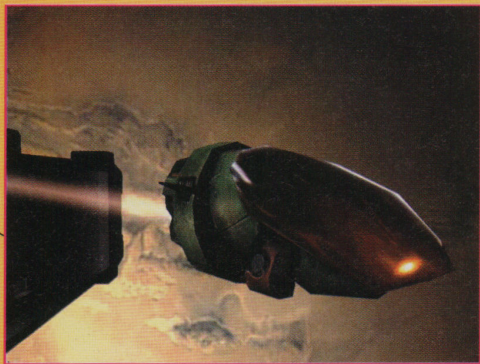
Нельзя сказать, что на прорисовку бойца потрачено большое количество полигонов. Будем надеяться, что к финальному релизу угловатости станет меньше.



Каждая космическая станция представляет собой сложный комплекс из множества модулей, соединенных коридорами. Наш герой одинаково эффективен и внутри помещений, и в открытом космосе.

(а может и не быть). Отсутствие силы тяжести дает нам полную свободу перемещений в любом направлении, так что стрейфиться теперь придется в объеме, а не по плоскости. Кроме того, никто не принуждает идти по станции каким-то определенным маршрутом, от входа к выходу. Более того, существует разнообразие не только





Не совсем понятно, что за оружие у нас в руках и как оно стреляет, но детальность его прорисовки не может не радовать. Люблю, когда оружие правильное. Вот rocket launcher — правильное оружие!

маршрутов, но и способов прохождения. К примеру, причалил ваш транспортник к шлюзу, а внутри толпа негодяев жаждет нашинковать вас мелкими ломтиками. Можно, конечно, взять наперевес любимый rocket launcher и изобразить из себя эдакого Рембо Арнольдовича. А можно втихую выйти через люк в космос, найти блок генератора гравитационного поля, снять снайперским выстрелом скользящего часового и разнести генератор гранатой. Вернувшись на станцию, обнаружим стайку беспомощно кувыркающихся в невесомости охранников. Выбор того или иного варианта прохождения зависит от специализации главного

персонажа, от состава команды (воюем мы не в одиночку, а в группе из шести человек) и от количества и качества снаряжения, оружия и спецтехники. Если специализация выбирается раз и навсегда при генерации, то все остальное определяется стратегическим мышлением игрока.

Я не оговорился, Zero-G Marines — шутер с сильной стратегической составляющей. Имеются три вида ресурсов, за которые придется сражаться, а впоследствии грамотно ими распоряжаться. Познакомимся с доступными ресурсами поближе. Research — знания в самых разнообразных областях. Получив доступ к компьютерам в исследовательских лабораториях, вы сможете расшифровывать вражеские коды вместо того, чтобы снимать соответствующие карты доступа с трупов, у вас в распоряжении появятся новые виды вооружения, а боевой костюм проапгрейдится до неузнаваемости. Industry — производственные мощности. Что толку знать, как сделать снайперскую винтовку, если нет возможности ее изготовить?

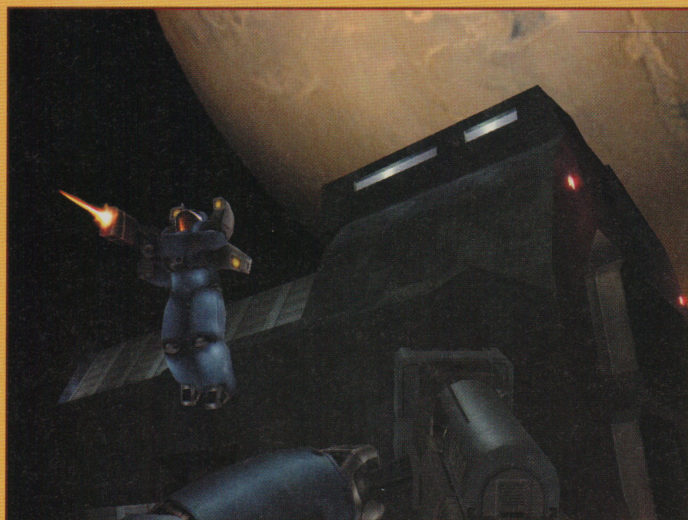
Путь от Земли до Юпитера не близкий, так что не стоит ждать подвоза боеприпасов. Вся амуницию придется выпускать на месте, захватив предварительно соответствующие заводы. Prisoners — не зараженный вирусом и религиозной одержимостью персонал космических станций. Освобожденные пленники пополняют резерв вашего боевого отряда, увеличивая количество вариантов формирования группы захвата. Каждый из орбитальных комплексов (всего их около 15) специализируется на одном из ресурсов. Игрок волен сам выбирать порядок захвата станций, исходя из своих представлений о первоочередных нуждах.

Один из важнейших вопросов любого шутера: чем воюем? Вот здесь разработчики из Strategy First оттянулись в полный рост.



Впервые игра показывалась очень узкому кругу специалистов на прошлогодней выставке Е3. Все отзывы сводились к одной простой мысли: «Круто! Такого еще не было!»

Начать обзор следует с Exoshell — боевого скафандра космического морпеха. Именно этот костюмчик дает нам полную свободу движения в любом направлении, независимо от наличия или отсутствия силы тяжести. Некоторые ограничения введены лишь для облегчения ориентирования в пространстве. В частности, вам не удастся использовать mouse look, чтобы смотреть себе прямо под ноги или вер-



К счастью, разработчики не стали встраивать движок реальной физической модели. Так что отдача от стрельбы в невесомости не заставит нас кувыркаться.

Наш костюмчик Exoshell позволяет передвигаться и в открытом космосе, но удобнее это делать на транспортных средствах, специально для того предназначенных.



тикально вверх. Кувырки и кулбиты также возможны лишь после соответствующего апгрейда. Exoshell помогает не только двигаться, но и таскать оружие. На него может монтироваться до восьми средств уничтожения. А вообще разновидностей оружия — 15, почти все имеют альтернативные режимы ведения огня. Так что перед миссией придется выбирать какую именно амуницию брать с собой вам и членам команды. Разработчики крайне неохотно делятся информацией о типах оружия. Скорей всего, это будет некий микс из привычных machine gun, rocket launcher и неких, пока секретных, более футуристичных образцов.

Смешно было бы вести войну в космосе только в «пешем строю», так что в наличии имеются и несколько транспортных средств. Легкий и маневренный Outrider предназначен для одного человека и используется в основном для разведки и быстрого перемещения. Трофейная модификация этого же корабля оснащена усиленной броней и дополнительным вооружением, так что вполне пригодна и непосредственно для боевых действий. Shuttle может перевозить несколько человек и довольно серьезно вооружен, а большой транспортник доставляет группы к захватываемой станции, а во время миссии служит своеобразным арсеналом, к которому придется возвращаться за боеприпасами или для полного перевооружения.

Большим местом почти всех шутеров является AI, недаром в последнее время все больше игр сосредотачиваются на сетевых режимах, превращая сингл-прохождение не более чем в тренировку. В Zero-G Marines компьютер будет управлять не только врагами, но и членами нашей команды, так что с AI спрос особый. Наши сорат-

с собственным представлением о целесообразности. Подозреваю, что в реальной игре эти «помощники» будут только под ногами путаться, так что все сразу будут отдавать общую команду на охрану собственного транспортного средства, а всю реальную работу выполнять в гордом одиночестве. Все враги будут разделены на три группы «сообразительности». Самые тупые настроены стрелять во все, что движется, до полной победы (их или нашей). Более продвинутые товари-

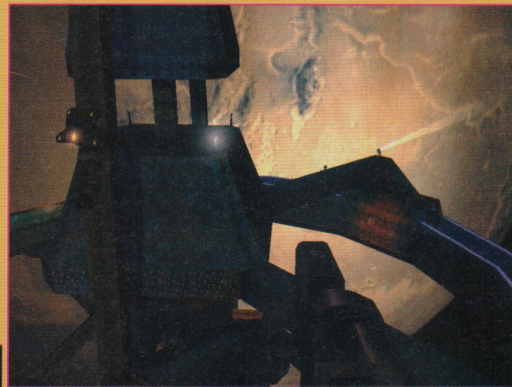
*Пример командных действий. Боюсь только, что в одиночном прохождении соратники будут скорее помехой, чем реальной помощью. Ну, не верю я в мощь компьютерного разума!*



щи смогут понять, что с пулеметом против базуки переть не стоит, и сделают ноги. Самые интеллектуальные противники смогут пользоваться особенностями архитектуры и знакомы с понятиями флангового маневра и захода в тыл.

Наличие команды, естественно, наталкивает на мысль о сетевой игре. Пока предусматривается поддержка до 16 игроков в нескольких режимах. Во-первых, кооперативное прохождение, когда вся команда (или ее часть) — живые люди, а не тупые боты. Во-вторых, стенка на стенку в разновидности Capture the Flag. Причем возможны варианты как внутри одной станции, так и с боями в открытом космосе,

*Действия разворачиваются на орбитальных станциях, расположенных около Марса и крупнейших спутников Юпитера (Ио, Калипсо, Ганимед и Европа), так что какая-то из планет постоянно будет маячить рядом, помогая ориентироваться в пространстве.*



*Действия разворачиваются как в открытом космосе, так и внутри станций, каждая из которых представляет собой кластер из нескольких помещений.*

*Костюм можно будет раскрасить по собственному усмотрению, а заодно придумать и поместить на грудь эмблему своего подразделения.*



ники будут способны воспринимать ограниченный набор кратких инструкций: взорви вон ту штуковину, прикрой мне спину, охраняй помещение и т. п. Выполнив текущий приказ, наш подчиненный начинает действовать в соответствии

когда каждой команде в собственность дано по орбитальному комплексу. И, конечно, в-третьих, deathmatch, без него, родимого, и жизнь не в радость.

Кто-то, возможно, удивлен, что до сих пор ничего не сказано про

графику, все-таки action-игры традиционно являются самыми технологически продвинутыми. А просто известно про графический движок до сих пор крайне мало. Strategy First не стали лицензировать какой-либо известный движок, а написали свой собственный. Впервые игра показывалась очень узкому кругу специалистов на прошлогодней выставке E3. Все отзывы сводились к одной простой мысли: «Круто! Такого еще не было!» При этом разработчики не удосужились даже сделать скриншоты, так что очевидцам приходится верить на слово. Появившиеся через несколько месяцев снимки из игры ничем столь лестных оценок не подтверждали. Остается лишь надеяться, что в динамике это все должно выглядеть действительно красиво. А пока мы не знаем ни технических характеристик графического ядра игры, ни конфигурации железа, чтобы картинка выдавалась с приемлемой скоростью. Тайна, покрытая мраком.

Резюмируя вышеизложенное, следует сказать, что Zero-G Marines действительно может стать одним из лучших и уж точно самых необычных представителей жанра FPS. Причудливый коктейль из шутера и стратегии, да еще и с полностью нелинейным прохождением, возможностью различных специализаций персонажа и боями в открытом космосе. Давно никто не пытался сделать такую зубодробительную смесь жанров. Эх, вот если бы вместо marines в главных героях ходили стройбатовцы, цены бы такой игре не было! **ME**



## ДИАГНОЗ

*Zero-G Marines — интереснейший коктейль нескольких жанров. Если разработчикам удастся сбалансировать все составляющие, то игра может оказаться 100-процентным хитом. Пока же большие предпосылки для превращения ее в долгострой. Срок релиза уже однажды отодвигался, до выгода остается меньше полугода, а информации по игре почти нет.*





Необыкновенные при(зло)ключения

# Sigma: The Adventures of Rex Chance

Max von BULL dozer

*Когда еще наступит эпоха империй! Да и наступит ли вообще? Будут ли те, кто создаст эти империи? Решать нам! Самим! Ведь в наших руках — первородная глина, которой пользовались все уважающие себя боги! Заметьте, если ко мне попадает такое и я леплю... ну, скажем, блин с ушами, то ЭТО имеет право на существование, ибо создано как бы богом... ну, по меньшей мере, его и. о. Однако вот незадача. Знаете такую фразу: «Мы в ответе за тех, кого приручили»? Я бы возвел силу этого выражения в квадрат, если речь идет о тех, кого мы создали, взрастили и выпустили в мир.*

## Паспорт

**Sigma: The Adventures of Rex Chance**

Жанр: стратегия

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: Microsoft



[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

Дата выхода: конец 2001 г.

Итак, немного истории. В далеком 1999 году, когда на дворе стоял холодный месяц октябрь, скромная молодая компания разработчиков с незатейливым названием Relic Entertainment робко представила на всеобщее обозрение игру с простеньким названием Homeworld. Как сейчас помню. Снисходительные похлопывания по плечу вдруг резко оборвались, и в зале тогда наступила полная тишина. Ни много ни мало, но игра эта стала одной из первых трехмерных стратегий... Действие происходило там, где трехмерность делать легче всего — в космосе. То есть там, где не особенно важно, что есть верх, а что есть низ, где они постоянно меняются местами, то есть трехмерное пространство в самом своем первозданном облике. Кое-кто снял шляпу. Кто-то получил сильный ушиб грудной клетки нижней челюстью. А мужчина, теперь я вас узнал! Это же вы тогда упали со стула, да? Вижу, вижу, не вставайте! А, вы не можете... Прошу прощения. В общем, вернемся к теме.

Сейчас, вдохновленная полученной кучей лавровых венков, Relic Entertainment все так же тихо построила из них офисный шалаш и вплотную занялась развитием идеи.

Леди и джентльмены! Спешите видеть! Нас ожидает новое творение трудолюбивой компании! Да, да! Вы знали, я уверен! Да нет же, не отнекивайтесь! Не говорили? Эээ... Сотрудники СБ, пожалуйста, расспросите товарища, откуда

духт союза уже неоднократно упомянутой RE и... Microsoft!!! Кто сказал что-то про греховную связь?! Да нет же, говорю вам, связь с Microsoft не всегда извращение! Что? Когда я назвал их мелкомягкими? Не знаю, что вам послышалось, но я бы хотел продолжить. Вот и продолжу. Спасибо.

Итак! Трехмерная! Тактическая! Стратегия! В реальном времени! Не слышу аплодисментов! Не слышу, говорю! Что, простите? Не

***Sigma предоставляет нам возможность почти полностью отвернуться от такого явления, как постройка зданий, и сосредоточиться непосредственно на тактике***

у него важная информация... Да, да, спасибо. Нет, мне можете не возвращать. Так, кто-нибудь в зале еще знает, чем нас порадуют Relic Entertainment в конце этого года? Нет? Какой сюрприз! Итак, леди и джентльмены, позвольте мне с гордостью представить вам про-

обяснил? Ах, ну да! Таких действительно много. Хорошо, я вам раскрою все прелести, о которых речь должна была пойти где-то еще.

Вся соль проекта заключается в оригинальности самого сюжета игры. Возвращаемся к первородной глине. Итак, у нас ее кучи! Кучи! Просто горы. Да, среди фауны планеты, которой нам доводится управлять в этой игре, множество обыкновенных животных, как-то: жирафы, хамелеоны, носороги. Но вы, господин игрок, можете по своему желанию комбинировать эти виды! Нет, вы не ошиблись. Да сколько влезет! Ну неужели вы хотите меня поймать на слове? Я повторяю, конечно, можно смешать носорога и хамелеона! Что получится? Ну как что? Получится натуральный командос! Это будет тяжелейшая боевая единица, которая с помощью врожденной (теперь) мимикрии легко сможет маскироваться под любой тип местности! Нет, как вы нетерпеливы, мадам! Я обязательно дой... Хорошо. Пояс-

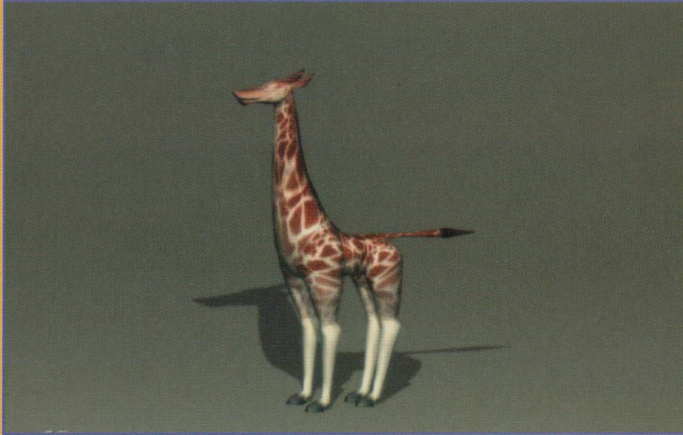


Зверьки и «смеситель». О, да. Конь + орел = Пегас. Но вот как обозвать то, что получится от оленя и тигра?! Крокозябра, не иначе!



ню подробнее. Сорок. Нет, даже более сорока видов животных существует в этой игре, а вы можете смешать любые два из них. Господи, кто сказал вам такую чушь? Вовсе необязательно там должен присутствовать носорог. К примеру, можно смешать кобру и пантеру. Мы получим ловкое, быстрое существо, способное плаваться ядом на расстоянии! Ой. Что за волнение в зале? Да откачайте же бедную женщину! Для развития темы еще шепотом скажу, что на данный момент уже точно известно, что будут в игре такие виды,

вернуться от такого явления, как постройка зданий, и сосредоточиться непосредственно на тактике, бросая ваши сфабрикованные подразделения на вражеские, а создавать их без помощи всяческих лесопилок и кузниц. Да, кое-какие здания все-таки будут, как, например, птичник или громоотвод, но в основном это не будет чем-то, требующим большой концентрации внимания. Главным аспектом игры, ключом к победе, будут выбор вариантов для комбинации и переброска ваших сил в места дислокации сил врага! А все ваши базы вы



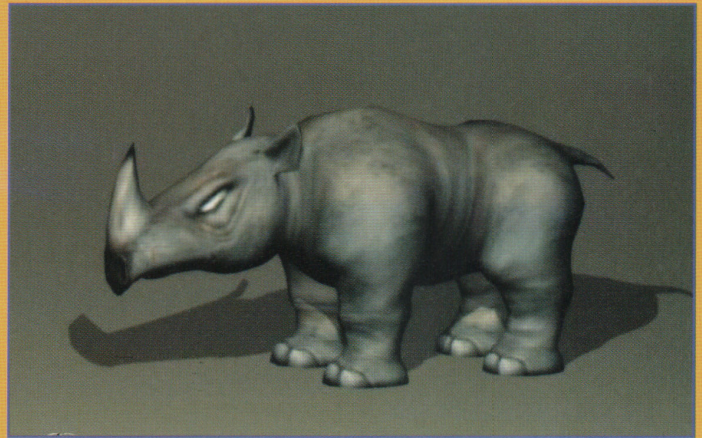
А жираф! О, гордая птица! Разработчики выдают эту картинку за оригинального, исходного жирафа... Но что же тогда у него с глазами, не понимаю! Да и хвост как-то странно себя ведет.

доступные для комбинирования, как крокодил, горилла, верблюд, кобра, скунс (подумайте, да? Смесь скунса и верблюда. Не подойти и не скрыться!), акула, барсук, жираф... И так далее. Слишком много доступных видов — времени эфира не хватит, чтобы перечислить всех.

Посему я, пожалуй, оставлю вам пищу для размышлений и расскажу о другом аспекте игры. В отличие от привычных взглядов со времен незабвенной «Дюны» RTS'ов, Sigma предоставляет нам возможность почти полностью от-

**Отдыхая от кровопролития и обращаясь к стройке, насладитесь приятными трехмерными тропиками, пустынями, арктическими равнинами или саваннами.**

можете строить в то время, как ваши горилловерблюды уже с рычанием прыгают по деревьям и вовсю ослепляют противников меткими плевками в физиономию, после чего те обязательно становятся добычей большезубых волкозайцев! Заодно, отдыхая от кровопролития



Вот такой носорог. Неулыбчивое, гордое, тупое животное. Зато защищен он до самого кончика рога на носу! Вот бы его... С жирафом! Вот! Это же бронированная разведбашня получится!

и обращаясь к стройке, насладитесь приятными трехмерными тропиками, пустынями, арктическими равнинами или саваннами. Но помните, леди и джентльмены, что все-таки основную часть геймплея съедает разработка тактики и ведение боя.

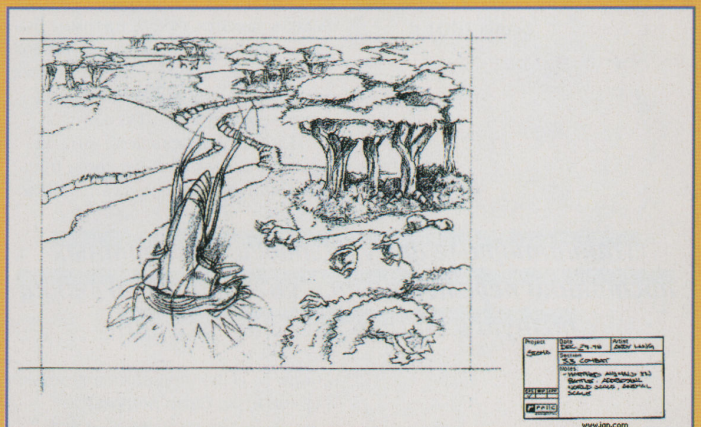
Боже мой! Ну дайте же кто-нибудь валерьянки этой барышне в третьем ряду! Девушка, что вы, как я не знаю! Успокойтесь! Не все элементы привычной RTS исчезли в этой игре! Нет же, нет! Вот, к примеру, осталось собирание ресурсов... Ффу, я гляжу, на ваши



Среди фауны планеты, которой нам доводится управлять в этой игре, множество обыкновенных животных, как-то: жирафы, хамелеоны, носороги. Но вы, господин игрок, можете по своему желанию комбинировать эти виды!



Так вот, касаясь того, что я говорил о хамелеоне. Видите его? По определению это нечто маленькое, с лениво вертящимися на все 360 градусов глазками... Но смешайте ЭТО с носорогом...



Очень порадовавший меня способ добычи пропитания гибридом рыбы-молота и обычного кузнечика. Надо иметь поистине оригинальное мышление. Чтобы изобрести ТАКОЕ!





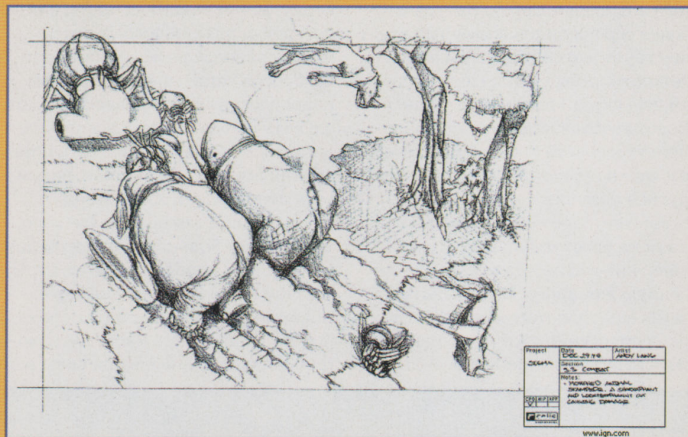
## ДИАГНОЗ

Если разработчики нас не обманут, то свет увидит очень оригинальная и красивая трехмерная RTS. Идея создавать собственные боевые гибриды из стандартных, привычных взгляду животных лично мне до сих пор не приходилось. В игре присутствуют некоторые оригинальные нововведения, здорово разнообразящие сам жанр стратегии в целом. Что ж, подождем...

очках! Вы только посмотрите на лаконичность: «МР?» Сами вы, юноша, МэПэ. А официально это называется Multiplayer! Будет, будет. Куда же без него?! До восьми творцов смогут, сидя за разными компьютерами, создавать своих чудищ и пускать их друг против друга.

Нет, ну какие же вы требовательные, а? Да, я скажу вам, да! Будут! Вот вам принципиальное новшество в самом понятии многопользовательского режима в RTS — в обсуждаемой игре каждый сможет по желанию создать себе армию заранее, а потом, когда игра будет запущена, сразу ринуться в бой, прыгая, налетая, срубая! О, как же я устал!

Господа, конференция окончена, все свободны, всем спасибо. Я, пожалуй, глотну валерьянки... **MC**



Аккуратно прикрыв ладонью рвущиеся изо рта вопли, все же пытаюсь трезво оценить шансы каждой из сторон на победу. Да, видимо, из этой передерги выйдут живыми только слонopotамы.

## Домашний зоопарк

# Zoo Tycoon



Виктор Расстрьгин  
(rasst@yahoo.com)

В семье Tycoon'ов ожидается прибавление. Большой успех Transport Tycoon и Roller Coaster Tycoon желает разделить симулятор зоопарка Zoo Tycoon, который будет издан известной компьютерной корпорацией Microsoft. И все указывает на то, что игра действительно займет верхние строчки списков продаж и популярности.

### Паспорт

**Zoo Tycoon**

**Жанр:** симулятор  
**Разработчик:** Blue Fang Games  
**Издатель:** Microsoft

**URL:** www.zootycoon.com

**Дата выхода:** осень 2001 г.

**С**обственное животное есть у многих. В городских условиях это обычно собака или кошка, иногда встречается страшный зверь хамстер (по-русски чаще называемый хомячком). Бывает и что-то более экзотическое, но наверняка ни у кого в квартире не проживает тигр или горный баран. А ведь завести такого питомца было бы интересно, хотя и накладно. Специально для исполнения таких нетривиальных желаний и предназначена игра Zoo Tycoon.

Идея, можно сказать, витала в воздухе, но не так-то легок путь от мысли сделать виртуальный зо-

Олько кормить и убирать за ними — это мы уже проходили, там-то гочи называлось. Для игры нужно что-то большее, какие-нибудь сложности, цель, наконец.

Ну, цель — это не главное, а вот сложности легко придумать, если рассмотреть зоопарк как коммерческое предприятие. Ведь именно для этого были посажены в клетки

**Миниатюрные фигуры людей и животных постоянно перемещаются по экрану и создают полную иллюзию реальной жизни.**

опарк до ее воплощения в компьютерной игре. Сами подумайте: а в чем будет заключаться игра? Просто наблюдать за резвящимися или скучающими зверями в клетках — это мультфильм получается.



Чтобы знать состояние своих дел, нужно спрашивать об этом у посетителей. Если они всем довольны, значит, все идет прекрасно.





Служители зоопарка не боятся входить в клетку с тиграми. Эти большие полосатые кошки их не трогают, потому что не приучены есть тех, кто их кормит.

представители земной фауны — чтобы на них смотрели люди и платили за это денежки. Итак, вы становитесь не просто владельцем коллекции животных, а президентом свежееиспеченной компании и получаете как снег на голову кучу проблем.

Главная проблема — финансовая. Решить ее напрямую, ограбив, например, банк, нельзя. Не будет и богатого наследства, позволяющего забыть обо всех проблемах и наслаждаться жизнью. Каждую копейку придется выцарапывать из посетителей, привлекая их внимание веселыми и здоровыми животным в удобных клетках.

Следующая проблема — как раз те самые удобные клетки. Организовать приемлемую среду обитания для какого-нибудь австралийского утконоса — задача не только дорогостоящая, но и требующая определенных знаний. Кто-нибудь в курсе, как именно живет этот самый утконос? Предпочитает ли он проточную воду, грязное болото или вообще сугубо сухопутное животное? Можно только догадываться... пока не прочитаешь подробную инструкцию по содержанию утконосов в неволе. Но если этот момент разъяснен в доступной форме, то некоторые другие нюансы неясны, хотя и абсолютно логичны.

Например, вы строите клетку для ушастых обезьян. Вы уже выяснили, что они любят скакать по деревьям, разобрались, какие именно растения им нравятся больше всего, специалисты по зеленым насаждениям выполнили посадку, обезьяны размещены на новой квартире и... быстро забравшись на самую верхушку дерева, перемахнули через решетку и с криками помчались бузить по



Чтобы зоопарк приносил большой доход, его нужно обустроить для посетителей. Скамейки, ларьки с едой и напитками, различные киоски — это все привлечет дополнительные финансовые ресурсы.

всему зоопарку, пугая посетителей. Где была ошибка? Конечно, в слишком близком расположении деревьев к решетке. В следующий раз будете более внимательны.

Это еще был безобидный пример, а ведь на свободу может вырваться разъяренный носорог, который не просто нападает на людей, а разнесет все ваши постройки, причинив громадный ущерб. Причем удовольствия наблюдать жутко кровавые сцены разработчики нас лишили: игра ориентирована на семейную аудиторию, и подобные «недостойные» элементы не предусмотрены. Так что никакой пользы от животных на вольных просторах ваших владений нет.

Естественно, поголовье зверья можно увеличивать не только путем их покупки. Случаи размножения зверей в неволе не так уж редки, и появление детенышей можно ожидать и в вашем зоопарке. Правда, для этого еще больше нужно стараться, создавая благоприятные условия. Но зато результат может превзойти самые смелые ожида-



В качестве эксперимента можно посадить в клетку со львами кабана. Но ничего хорошего из этого не выйдет: львы отреагируют самым настоящим львиным образом.



На свободу может вырваться разъяренный носорог, который не просто нападает на людей, а разнесет все ваши постройки.

ния, а также составить значительную статью дохода зоопарковского бюджета.

А теперь открою самый главный секрет: посетители вашего зоопарка



Террариум привлечет внимание большого числа посетителей, поэтому его нужно обязательно построить, как только появится нужная сумма.





Содержать в неволе панд — занятие для опытного владельца зоопарка. Эти черно-белые медведи едят только молодые побеги бамбука, а достать его в нашей средней полосе весьма затруднительно.

на самом деле тоже являются его обитателями, за которыми нужен глаз да глаз. Они, в отличие от обыкновенных слонов, бегемотов, жирафов и верблюдов, в клетках сидеть не могут: по закону не позволено. Но ведут себя гораздо более несносно, чем даже самый упрямый осел или лошадь Пржеваль-

**Посетители вашего зоопарка на самом деле тоже являются его обитателями, за которыми нужен глаз да глаз.**

ского. Только отвернется служитель, охраняющий клетку, — тут же какой-нибудь озорник кинет в безобидного зверька камнем или накормит своим полуиспортившимся бутербродом. И главное, ничего сделать нельзя: ни плеткой угостить, ни обеда лишить. Остается только усиливать охрану да ста-

вить дополнительные заграждения, чтобы никто не мог дотянуться до беззащитных животных.

Внесем немного конкретики в это радужное, но большей частью эмоциональное описание. В своей финальной версии игра должна включать в себя 40 видов животных, 60 видов растений, из которых будет создаваться экосистема в каждой клетке, и 60 видов строительных материалов для организации загонов, вольеров и различных вспомогательных построек. Для водоплавающих животных и земноводных можно устраивать бассейны с водой.

Кроме свободного проектирования зоопарка в игре предусмотрен целый набор сценариев, в которых

Визуальная реализация Zoo Tycoon соответствует старым представлениям о программах такого рода. Это двумерная графика с качественной анимацией, главная прелесть которой — в многочисленных, качественно проработанных деталях. Миниатюрные фигуры людей и животных постоянно перемещаются по экрану и создают полную иллюзию реальной жизни. Предусмотрено множество различных действий, предотвращающих однообразие картинки: звери играют, отдыхают, бродят по клеткам, рассматривают людей, а люди, в свою очередь, их дразнят.

Разрешение экрана при этом устанавливается вплоть до



Слоны — это не только ценный мех, но и одна-две тонны легкоусвояемого мяса.

ставляется определенная задача, вроде «заработать миллион долларов» или «завести десять нильских крокодилов». Так что любителям выполнять задания, а не просто обустраивать все по своему желанию будет чем заняться.

1024×768, что позволяет обозревать большое пространство. Есть функции приближения и удаления, чтобы можно было рассматривать какие-то интересные сценки более пристально или мгновенно получать информацию обо всем происходящем в зоопарке, не занимаясь скроллингом.

Интерфейс игры простой и интуитивно понятный, как у многих предыдущих подобных симуляторов. Вместе с развернутой системой подсказок он позволит быстро разобраться в управлении и принципах игры и заниматься только непосредственным планированием своего хозяйства, не отвлекаясь на не имеющие отношения к самому игровому процессу детали.

Так что это очень перспективная разработка, способная заменить сильно засидевшихся в самых продаваемых играх The Sims. Microsoft, наверняка, отхватит свой кусок симуляторного пирога, потеснив двух других гигантов — Electronic Arts и Hasbro Interactive. Ну а мы непременно получим интересную игру, которая станет любимой как минимум на несколько месяцев. **MC**



## ДИАГНОЗ

Наконец-то можно привести в дом слона и никто не будет против. Для любителей устраивать парки развлечений, наблюдать за жизнью компьютерных человечков и управлять доходными предприятиями — симулятор зоопарка от Microsoft.



Жирафа тоже можно спросить, как он себя чувствует. И если ему что-то не нравится — немедленно исправить.



## Сотня способов умереть

# Alone in the Dark: The New Nightmare

*Сложно описывать продолжение знаменитой игровой серии и не сравнивать новинку с предшественниками. Но в случае с Alone in the Dark любые сравнения бесполезны. Тем, кто по молодости лет или иным причинам пропустил первые три части, объяснить ничего не получится. Про эти игры бесполезно рассказывать, в них надо играть. Для почитателей же компьютерных ужастиков никаких комментариев и не нужно, достаточно названия — Alone in the Dark: The New Nightmare.*

Юрий Салтыков

Новая Англия населена потомками первопоселенцев-пуритан и самыми жуткими кошмарами. У каждого местного жителя кто-то из предков приплыл в Америку на Mayflower (корабль, привезший в Новый Свет несколько десятков самых первых английских колонистов), а в шкафу обязательно спрятан скелет. Особенно зловещей репутацией обладает штат Мэн. Перечислить все книги и фильмы жанра Horror, действие которых происходит на территории Мэна, не представляется возможным. Отчасти в этом, конечно, виноват живущий здесь Стивен Кинг. Но должны же быть и еще какие-то причины, превращающие в общественном сознании пасторальные пейзажи атлантического побережья в некое подобие американской Трансильвании? Как бы то ни было, а именно здесь, на маленьком островке со зловещим названием Shadow Island, и разворачивается действие четвертого эпизода ужасающей саги Alone in the Dark.

Главным героем вновь выступает наш старый знакомый Edward Carnby, детектив, специализирующийся на паранормальных явлениях, способный с первого взгляда от-

приводит нашего героя на островок Shadow Island. Где-то здесь находятся три древних пластины, которые, будучи соединены вместе, открывают доступ к огромной и таинственной Силе. Именно поиски этих пластин и привели к безвременной кончине агента секретного бюро. Теперь нам предстоит разгадать зловещую тайну, а заодно и отомстить за смерть друга.

*Полторы тысячи заранее отрендеренных задников сделаны тщательно и с любовью. Каждый тоннель, пещера, склеп или заброшенный особняк имеют собственное лицо. Никаких коридоров со стенами, покрытыми стандартными текстурами.*



что главных героев обоих полов отличает в The New Nightmare не только внешний вид. Спасибо разработчикам, игру будет интересно пройти, как минимум, дважды.

Древнее и могущественное Зло пустило корни на Shadow Island. Порождения ночных кошмаров становятся здесь до жути реальными, каждая тень может таить опаснейшую ловушку, за каждым

Будет в Alone in the Dark и возможность поиграть героем-женщиной. Причем это не очередная уступка воинствующим феминисткам, а полноценный сюжетный ва-

*Кто может жить в таком доме, кроме вампиров и привидений? Нет, может быть, живые люди там тоже есть, но уж нормальными их точно назвать нельзя. В стильном особняке должна водиться зная нечисть, и никак иначе: законы жанра обязывают.*



**Борьба Света и Тьмы является основой не только сюжета, но и геймплея.**

**Почти каждая локация в игре будет иметь два варианта: теневой и освещенный**

личить Зло в самых причудливых его проявлениях (подвинься, Фокс Малдер). Лучший друг Эдварда, сотрудник совершенно секретного Бюро 713, найден в Мэне погибшим при весьма загадочных обстоятельствах. Расследование смерти друга

риант. Научные исследования доктора-антрополога Aline Cedrac приводят ее все на тот же остров в поисках все тех же пластин и Силы, ключом к которой они являются. Но вот мотивация и способы прохождения у мисс свои. Так

углом поджидает смерть. Мы противостоим всем этим ужасам, имея в руках лишь пистолет и фонарик да голову на плечах. Разработчики из Darkwork клятвенно

### Паспорт

**Alone in the Dark: The New Nightmare**

**Жанр:** adventure/action

**Разработчик:** Darkworks

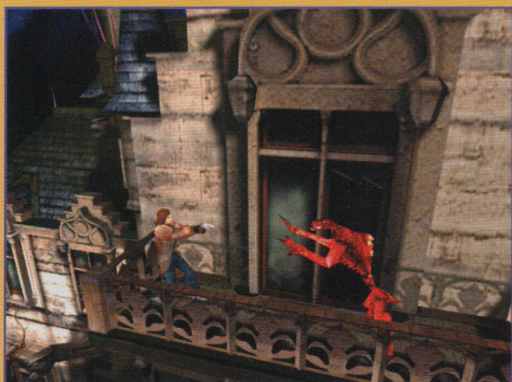
**Издатель:** Infogrames

**URL**

[www.aloneinthedark.com](http://www.aloneinthedark.com)

**Дата выхода:** лето-осень 2001 г.





*Борьба с местной фауной в полном разгаре. Будь этот краснокожий занесен хоть во все Красные книги исчезающих видов разом, все равно его следует уничтожить. Не место подобным тварям в нашем мире.*



*Если надежды оправдаются хотя бы наполовину, то нам обеспечены несколько ночей настоящего потог, встающие дыбом волосы и потоки холодного пота вдоль позвоночника.*

заверяют, что игра останется, прежде всего, адвенчурой и основной геймплея будет решение пазлов и осторожное исследование таинственных окрестностей, а вовсе не тупое мочилово с монстрами. Монстры будут в изобилии и широком ассортименте, но Alone in the Dark не скатится до шутера или аркады. Кстати, я немножко утрировал, говоря, что вооружены мы лишь пистолетом. Кроме различных видов огнестрельного оружия придется пользоваться и более ретрофутуристичными (термин принадлежит авторам игры) образцами вооружения. Основной их воздействия будет свет. А чем же еще бороться с порождениями тьмы? Так что уже упомянутый мною фонарик вполне может спасти жизнь вам или отнять ее у зазевавшегося чудовища. Следите лишь за уровнем заряда батареек. Мне, как фанатичному поклоннику Thief, особенно дорого трепетное отношение разработчиков к вопросу освещенности. Ничто не может передать зловещую готическую атмосферу лучше, чем полутьма, мерцающий свет факелов и скелет, выхваченный из тьмы лучом фонарика.

Борьба Света и Тьмы является основой не только сюжета, но и геймплея. Почти каждая локация в игре будет иметь два варианта: теневой и освещенный. В темноте нам видны лишь общие контуры

ные объемы графической работы заставляют постоянно переносить дату релиза. Однако лично я готов простить авторам любые задержки, если им удастся воссоздать атмосферу постоянного напряженно-

**Основой геймплея будет решение пазлов и осторожное исследование таинственных окрестностей, а вовсе не тупое мочилово с монстрами.**

окружения, и отвечает за их прорисовку обычный полигональный движок. На свету те же интерьеры заменяются на заранее отрендеренные двумерные картинки. Количество таких сцен способно впечатлить кого угодно — более 1300. Причем отрисовываться все будет очень тщательно, даже картины на стенах — репродукции реальных

го ожидания чего-то страшного, что была присуща первым частям сериала.

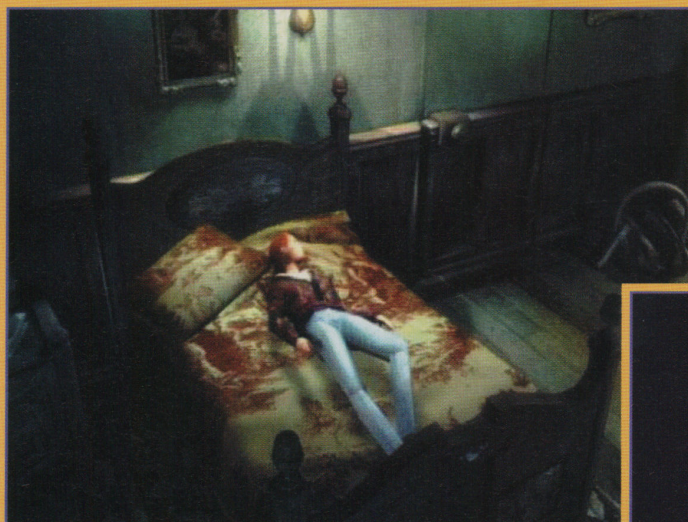
Чтобы сохранить хотя бы видимость объективности, придется добавить в обзор и традиционную ложку дегтя. Первые три эпизода были исключительно компьютерными играми. Alone in the Dark: The New Nightmare разрабатыва-

*И мертвые с косами стоят! Сколько бы ни твердили о прогрессивности трехмерных технологий, а хорошо прорисованная двумерная картинка передает атмосферу куда лучше, чем самое навороченное нагромождение полигонов. Да и к компьютерному железу обычно предъявляются куда более скромные требования.*

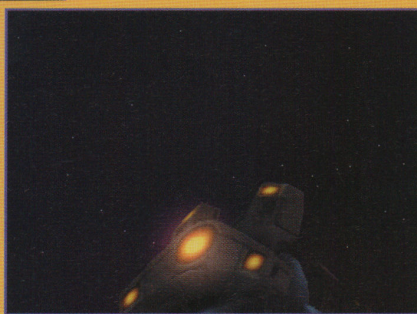


полотен соответствующей эпохи. Чтобы такое великолепие смотрелось еще лучше, разработчики просчитывают более двух с половиной тысяч положений камеры. Картинка на экране будет строиться по всем законам кинематографии, а для особо привередливых зрителей-игроков останется возможность произвольного перемещения точки обзора. У подобного скрупулезного отношения к мелким деталям есть и оборотная сторона: затянувшиеся сроки разработки. Ведь даже для вариантов смерти главного героя предусматривается более сотни различных анимационных фрагментов. Первоначально игру планировалось выпустить еще год назад, но огром-

ется сразу на несколько платформ, причем компьютерный вариант явно не является приоритетным. Заглавную страницу официального Web-сайта украшает изображение конверта диска для PlayStation. Все скриншоты на сайте сделаны тоже для этой консоли. Готовятся версии для Dreamcast и даже Color GameBoy. Практика показывает, что при такой консольной ориентации компьютерные версии игр приобретают некоторые общие недостатки, худшими из которых можно назвать неудобную систему сохранений (только в заранее определенных местах) и плохую поддержку разнообразного компьютерного железа. Обязательно найдется популярная видеокарта, с которой такая портированная с консоли игрушка откажется работать. Насчет системы сейвов в The New



*Это ж какие нервы надо иметь, чтобы в такой обстановке еще и спать? И какие тут могут присниться сны, когда и наяву вокруг сплошные кошмары, наваждения и ужасы.*







Лично мне Aline Cedrac нравится куда больше, чем пресловутая Лара Крофт. Эта хоть и понимает, что по древним могилам не стоит шляться в легком топике и мини-шортах.

Nightmare пока ничего не известно, а вот с железками наверняка будут проблемы, о чем говорит хотя бы то, что пока не опубликованы даже приблизительные аппаратные требования. Но нет такого бага, который не лечится соответствующим патчем, так что не будем заранее расстраиваться, а будем ждать.

И если надежды оправдаются хотя бы наполовину, то нам обеспечены несколько ночей настоящего horror, встающие дыбом волосы и потоки холодного пота вдоль позвоночника. Не вздумайте только играть в Alone in the Dark днем, все удовольствие себе испортите. Рекомендую также запастись хорошими наушниками. Звуковой ряд ужасика вполне способен довести до инфаркта престарелых соседей или слабоумных домочадцев. **MG**

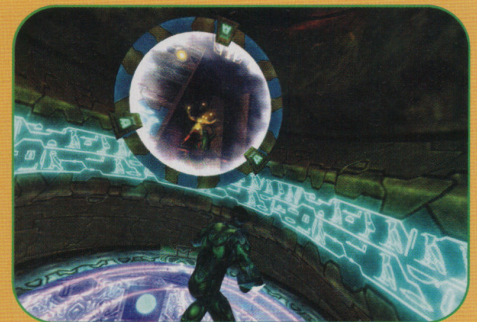


## ДИАГНОЗ

Если консольная ориентация разработчиков не превратит игру в тупое истребление монстров, то к осени у нас будет адвенчура в жанре horror, заставляющая забыть все эпизоды Blair Witch разом. Для всех любителей пощекотать нервы добротным ужасником — must have, остальным настоятельно рекомендуется к подробному ознакомлению. Слабоумных просим запастись валерианкой, валидолом или вообще удалиться.

## Побег из виртуальности

# DroneZ

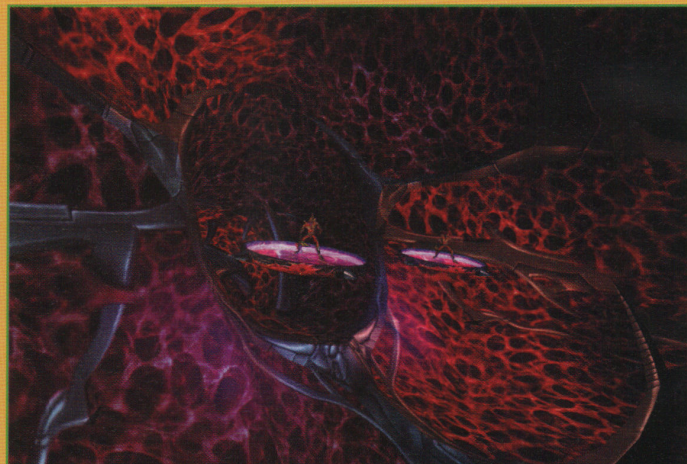


С начала массового распространения компьютеров и последующего объединения их в локальные и глобальные сети художественный вымысел стал беспощадно эксплуатировать понятия «виртуальность», «киберпространство», «хакеры» и так далее. Простому пользователю требовалось наглядно объяснить, что такое сервер, как работает вирус и почему нужно бояться незаконного вторжения в свой компьютер. Сейчас, когда каждая домохозяйка способна управлять холодильником через Internet, можно было бы ожидать более реального отношения к виртуальному пространству, но для разработчиков игр закон не писан, и они в наше продвинутое время продолжают рассказывать сказки про ужасы внутреннего устройства компьютеров, в котором застряла очередная оцифрованная личность.

**Н**овая сказка называется DroneZ. Сюжет ее прост: жил да был компьютер. И влез в него однажды хакер. А просто так обратно вылезти не смог, потому что преградили ему дорогу местные обитатели. И тогда он решил показать этим местным, где байты зимуют, нашел оружие и пошел всех распылять на электроны.

Таким образом, перед нами простая и понятная всем без исключения аркада. Хотя теперь называть игру таким банальным словом не принято. Поэтому распишем жанр, как пожелали представить свое детище разработчики: смесь шутера от первого лица в стиле приставочных игр с ролевыми элементами. Звучит более громоздко и требует дальнейших пояснений.

Игровой мир DroneZ, называемый V-Space, представляет собой



Впечатление такое, что мы попали... Попали в кровеносные сосуды и теперь будем бороться с разными антителами, не желающими присутствия посторонних лиц в их владениях.

Виктор Расстрыгин  
(rasst@yahoo.com)

## Паспорт

DroneZ

Жанр: action

Разработчик: Zetha gameZ

Издатель: неизвестен



www.dronez.com

Дата выхода: 2001 г.





*Мы еще сами не знали, что окажемся в этом месте, а нас уже поджидает какой-то хмырень со странным оружием. Надо его поскорее нейтрализовать, а то здоровье нам попортит.*



*Орнамент на стенах наводит на мысль, что мы оказались в виртуальной гробнице какого-то фараона. Специалист по гробницам — это Лара Крофт, видимо, ее слава оказала сильное влияние на разработчиков.*



*Игра в значительной степени ориентирована на сражения, однако в ней достаточно внимания уделено свободе передвижений игрока, так что можно спокойно побегать по виртуальному пространству.*

нечто футуристически непонятное. По трехмерному пространству раскиданы разноцветные диски, по которым может перемещаться игрок. Еще по ним бегают враги, предназначенные для немедленного уничтожения и более ни для чего.

В игре встречается около тридцати видов дронов-соперников, имеющих различные программы поведения, мощность оружия и защиты. Нужно научиться эффективно бороться с каждым из них, чтобы благополучно пробираться от начала уровня к концу. Кроме того, прыжки с платформы на платформу требуют умения, и в этом тоже нужно практиковаться.

Как и подобает классической аркаде, в DroneZ имеются и боссы, встречающие игрока в ключевых точках его путешествия. Это значительно более грозные противни-

ки, чем обычные дроны. Они обладают огромными размерами и устрашающим видом, так что к ним нужно подобрать особый подход.

Игры можно выбрать себе персонаж и настроить ему основные навыки, чтобы проходить DroneZ в своем собственном стиле.

***Игра предназначена для любого игрока, а не только для съевшего сотню собак на аркадах геймери.***

Для этого служат различные типы оружия, которые можно по ходу игры развивать, добывая в киберпространстве куски модификационного кода. Среди прочих улучшений имеются пули, проходящие сквозь объекты, мины-ловушки для неосторожных врагов и мощные заряды, способные быстро вывести из строя кого угодно.

Игра в значительной степени ориентирована на сражения, однако в ней достаточное внимание уделено свободе передвижений игрока, так что можно спокойно побегать по виртуальному пространству, заглядывая во все его закоулки и изучая самые потаенные ответвления основного пути.

Своей графикой игра заткнет за пояс любой сегодняшний проект, поскольку она является официальной демонстрацией возможностей новых видеокарт на чипе от nVidia — GeForce 3. Это дает в пер-

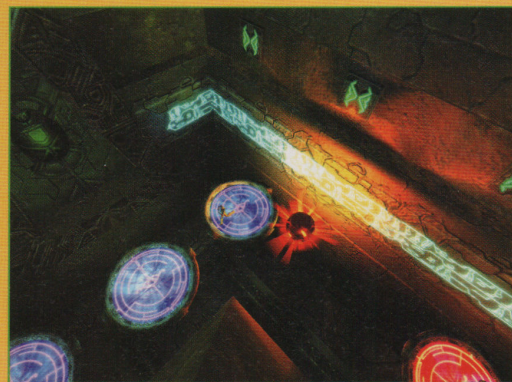


*Трудно разобрать, кому принадлежит этот глаз, но хозяин явно огромный. Встретиться с ним большой охоты нет, но придется, иначе из киберпространства не выберешься.*

Сам игрок также постепенно развивается, приобретает новые навыки и способности. У него увеличивается количество хитпоинтов, появляются новые типы энергетической защиты и брони. В начале

ую очередь высокую детализированность и сглаженность моделей, в чем можно убедиться по скриншотам, а также много приятных возможностей по работе с текстурами, источниками света и тенями. В ре-

*С платформы на платформу нужно перепрыгивать аккуратно, но достаточно быстро. А то не нравится мне этот сияющий красный шар: чего доброго огнем начнет плеваться — не спасешься.*







*Тянет злобная морда загнувшие руки, зыркает своим бешеным глазом — и все против нас. В такие моменты ощущаешь свою беспомощность и бесполезность сопротивления. Но не надо сдаваться!*

зультате получается красивая, четкая и реалистичная картинка, на порядок превосходящая все, что было до этого. Конечно, с поправкой на фантастичность созданного мира.

Это не означает, однако, что игра не пойдет на машинах, еще не

укомплектованных третьим GeForce. Движок позволяет отключать все эффекты, требующие высокой производительности системы, и, принеся в жертву некоторые слишком сложные навороты, можно играть на слабом компьютере.

Управление еще раз напоминает, что игра предназначена для любого игрока, а не только для съевшего сотню собак на аркадах геймера. Простейший интерфейс из мыши и пары кнопок не создает сложностей для запоминания, но позволяет полностью контролировать движения своего игрового двойника.

Музыкальное оформление DroneZ соответствует внешнему виду игры: боевые действия в киберпространстве сопровождается «космическая» музыка с обволакивающим эффектом, и это позволяет проникнуться чувством виртуальности и создает заметный эффект присутствия.

ДемOVERсия DroneZ имеется на Official GeForce 3 Demo CD, который наверняка должен быть в корбоном варианте поставки этой видеокарты. Поэтому многим удастся пощупать игру, просто проведя очередную апгрейд видеосистемы. А может, кому-то только из-за DroneZ и захочется купить GeForce 3 (во всяком случае, можно для прикола так всем и говорить). Полная версия должна появиться летом, но за точность этой информации ручаться никто не станет. **MG**



## ДИАГНОЗ

*Современная аркада без заморочных клавишных комбинаций и сложных загадок. Предназначена для демонстрации возможностей GeForce 3, так что, если у вас уже есть эта видеокарта, можете ее по-настоящему проверить в деле.*

## Фэнтези по-японски

# Battle Realms



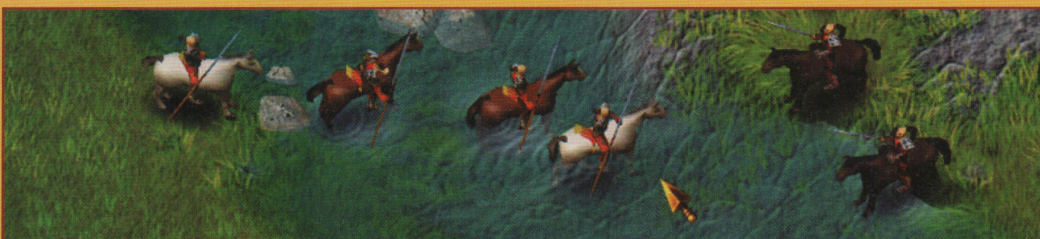
Большинство из тех, кто читает сейчас эти строки, имеет стойкую ассоциацию слова «фэнтези» с известным набором гномов, эльфов, драконов и всяческих средневековых штучек. На самом деле, это слово обозначает гораздо больше: многие придуманные миры можно отнести к фэнтези, например те же «Звездные войны». Поэтому, когда я начну свой рассказ о новой фэнтезийной стратегии в реальном времени Battle Realms, не впадайте в недоумение, не найдя в ней никаких упоминаний о столь привычных для европейской фэнтези персонажах.

**М**ир Battle Realms придуман по мотивам японской истории. Но в отличие от Сёгуна (Shogun: Total War) новая игра совершенно не претендует на какую-то историческую достоверность. Из реальных событий прошлого

позаимствовано только общее оформление в восточном стиле (но не анимэ!), остальное — плод воображения разработчиков.

Сюжет примитивен и крайне второстепенен: вам предлагают сыграть роль представителя некогда

правящего клана, который после многих лет изгнания возвращается домой, желая потребовать принадлежащую ему по праву власть. У него обнаруживаются сторонники, а поскольку другие кланы, занимающие место на троне,



*Враги решили ног не мочить и ждать нас на берегу. И кони у них страшные, угольно-черные. Но дороги назад нет, придется драться.*

**Виктор Расстригин**  
(rasst@yahoo.com)

## Паспорт

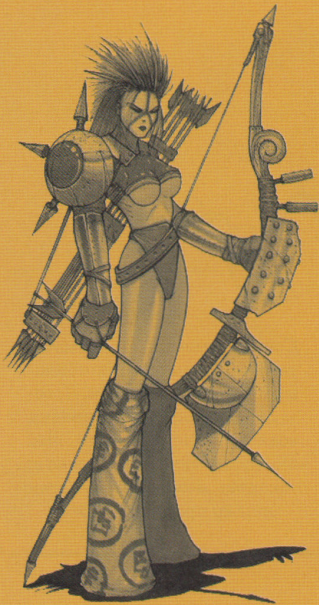
### Battle Realms

**Жанр:** стратегия  
**Разработчик:** Liquid Entertainment  
**Издатель:** Crave Entertainment

**URL** [www.liquid-entertainment.com](http://www.liquid-entertainment.com)

**Дата выхода:** август 2001 г.





уступать просто так не собираются, приходится военным путем доказывать, кто в стране хозяин.

В соответствии с канонами RTS противники используют различную тактику боя и экономического развития (и как следствие обладают уникальным набором боевых юнитов и народно-хозяйственных построек), вам, в свою очередь, также предлагается два варианта действий — относительно дипломатичное и обычное тотальное уничтожение всех без разбору (определяется выбором клана в начале игры).

В игре присутствуют ресурсы. Их пять видов — золото, рис, древесина, вода и крестьяне. Трудно определить важнейшую составляющую, но крестьян все-таки можно назвать самыми полезными, поскольку ими в игре выполняется вся работа, в том числе и военная. Фэнтезийный мир предполагает максимальную правдоподобность, поэтому процесс создания своего государства и армии отличается от стандартной концепции постройки баз и юнитов.

**Интересная идея связана с лекарями, которые умеют влиять на примитивные умы вражеских крестьян. Сладкими речами и посулами они склоняют их на свою сторону.**

Все начинается с крестьян. Они, как обычно, добывают золото, выращивают рис, рубят деревья, но их нельзя напрямую «строить». Появление нового работника зависит от уровня рождаемости, на который можно влиять количеством риса, но со временем прирост населения все равно замедляется. Ждать, когда количество крестьян достигнет невероятной величины, придется очень долго, поэтому нужно разумно распоряжаться имеющимися людьми.

Боевые юниты получают из крестьян путем тренировки. Чтобы превратить простого труженика села в солдата, его нужно направить в соответствующее учебное заведение. После овладения одной специальностью, новобранца можно послать учиться другой науке, а затем и третьей. Это требует времени и материальных затрат, но так получают наиболее мощных и разносторонне подготовленных воинов, которые непременно станут гордостью вашего клана.

Каждый солдат имеет несколько характеристик: здоровье, выносливость и параметры, определяющие его атаку и защиту. В соответствии с пройденными курсами, воин может атаковать в ближнем бою, с дальней дистанции или магически. Тип оружия определяет способ нанесения повреждений: режущие, колющие



**Встретились однажды два японских клана и не нашли ничего лучшего, как воевать. Полетели стрелы, зазвенели удары клинков, и зеленая трава обогрелась алой кровью.**

и т. д. Соответственно, против них имеется устойчивость к данному типу повреждений, которую можно улучшать за счет брони, заказываемой у оружейных дел мастера вашего клана.

Любой юнит от рождения умеет ездить верхом на лошади. Заведя конюшни, вы сможете создавать кавалерийские отряды, но при этом воины при необходимости станут спешиваться и воевать в обычном строю. Точно также при гибели коня воин способен продолжать сражение, пока сам не будет смертельно ранен.

Дополнительные возможности юнитам придают особые предметы,

и т. д. Соответственно, против них имеется устойчивость к данному типу повреждений, которую можно улучшать за счет брони, заказываемой у оружейных дел мастера вашего клана.

Любой юнит от рождения умеет ездить верхом на лошади. Заведя конюшни, вы сможете создавать кавалерийские отряды, но при этом воины при необходимости станут спешиваться и воевать в обычном строю. Точно также при гибели коня воин способен продолжать сражение, пока сам не будет смертельно ранен.

Дополнительные возможности юнитам придают особые предметы,



**На единственной дороге к цели враги устроили засаду, усиленную тяжелым вооружением и какими-то воинами-гигантами. Может так случиться, что в заданную точку наш отряд уже не попадет.**

которые активизируются им в бою, а до того спрятаны от посторонних глаз. Таких предметов полагаются не более двух в одни руки, и свои свойства они проявляют по жела-

ти заживлять раны, умеют влиять на примитивные умы вражеских крестьян. Сладкими речами и посулами они склоняют их на свою сторону. Попавший под подобные ча-



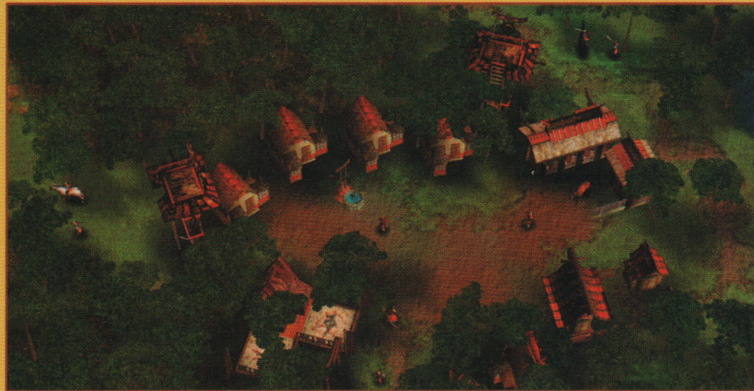
ры крестьянин может спокойно жить и трудиться, даже обучаться воинскому искусству, но в один прекрасный момент, например во время жаркой схватки, по первому приказу предаст своего хозяина и перейдет на вашу сторону.

Нашлось место и так называемым героям — особым юнитам со сверхспособностями. Их три типа — ниндзя, монахи и мастера Зена. Первые умеют невидимыми проходить мимо охраны и наносить смертельные удары (полная аналогия РПГшного вора с его бэкстабом), вторые — единственные, кто может обнаружить ниндзя, но дополнительно они обучены мощной атаке в прыжке, третьи — лучшие специалисты в одном из боевых искусств. Героев много быть не может, их для каждого клана положено не более восьми.

Трехмерная местность с перепадами высот и лесными массивами вносит дополнительные возможности в тактическую часть. Видимость и дальность стрельбы отряда улучшается, если расположить его на возвышении. А через густой лес можно практически незаметно подкрасться к неприятелю. Выдать приближающиеся силы способно только поведение диких зверей и птиц, с шумом разбегаю-

ставленные сами себе солдаты не стоят как истуканы, а занимаются чем-нибудь полезным, при этом внимательно контролируя обстановку. Катящийся камень заставит их разбежаться во все стороны, на-

ни быстро создают множество костерков, и, если не остановить распространение пожара, все нажитое упорным трудом выгорит дотла. Останавливать надо, естественно, водой. Нет ее поблизости — ваше



Вид на поселение, в котором сосредоточен центр средневековой жизни. Здесь появляются крестьяне, тренируются воины, куются оружие и броня. Отсюда уходят в бой отряды нашего клана.

падение — занять оборону, а долгое затишье — прилечь отдохнуть. После выполнения одного приказа и до получения следующего поведения юнитов контролирует компьютер, создавая видимость их разумности.

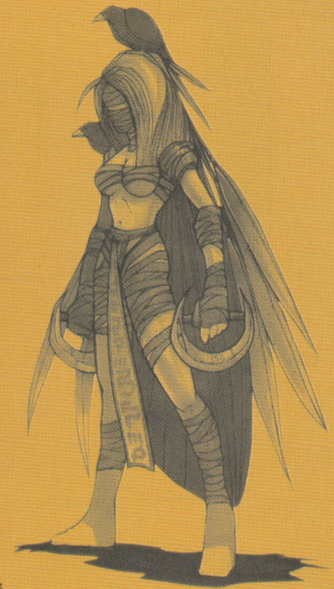
Для прямого противостояния удобно применять различные построения, улучшающие эффективность боевых действий по сравнению с простым набегом неоргани-

горе: крестьяне будут вынуждены бегать неизвестно куда и могут не справиться с огнем.

В области графики и интерфейса Battle Realms может похвастаться несколькими верными решениями. Например, камера лишена возможности вращаться, она только меняет масштаб и вертикальный угол обзора. Для поддержания нескучной атмосферы у юнитов проработано множество анимационных последовательностей, изображающих их передвижения, нанесение ударов и уклонение, работу, сон и некоторые редкие действия, например обзор местности с верхушки воткнутого в землю копья. Большое внимание уделено оживлению окружающей природы: летают птицы, охотятся волки, по полям носятся табуны диких лошадей. Подробности ищите на скриншотах.

Многопользовательский режим пока рассчитан на восьмерых человек, хотя есть задумка сделать и на двенадцать. На нем отрабатывается игровой баланс, причем к процессу привлечены специалисты по StarCraft. Общая идея такова, что игра должна несколько отличаться от стандартной RTS, и, судя по результатам тестирования, это удастся. Новое — всегда хорошо, особенно когда уже который год нас кормят сплошными клонами.

Игра должна выйти в конце лета, и с этого момента может начаться новая эра в стратегиях реального времени. А может не начаться: было немало проектов, хвалившихся кучей оригинальных идей, но так и не завоевавших сердца большинства геймеров. Battle Realms я бы пожелал успеха, а как распорядится жестокая действительность, мне пока неизвестно. **MG**



Конный отряд вброд переходит реку. Такими хитрыми путями можно незаметно подобраться к неприятельскому лагерю и хорошенько его потрепать.

щихся от пробирющихся сквозь чащу людей. Можно использовать и другие природные объекты, например большие валуны. Если их удачно толкнуть, отряд врага будет сильно помят, даже не успев поучаствовать в реальной битве.

Но не стоит надеяться, что неприятельские воины станут флегматично наблюдать, как на них катится огромный камень. Предо-

зованной толпы. Вид боевого строя либо выбирается из predetermined, либо создается с помощью специального редактора. И если очень захотелось проверить на практике ливонскую «свинью» — это легко осуществить.

Для деревьев, домов и прочих построек есть свой собственный враг — огонь. Зажигательные стрелы или магические густки пламе-



Боевые юниты получают из крестьян путем тренировки. Чтобы превратить простого труженика села в солдата, его нужно направить в соответствующее учебное заведение.



## ДИАГНОЗ

Еще одно новое слово в жанре RTS. Более громкое, чем в прошлый раз, но не известно, насколько веское. Старая идея приукрашена большей реалистичностью и красивой трехмерной графикой, а как будет играть — покажет время.





## Новая фауна Черного Острова

# Torn



Max von BULL dozer

*Тайна покрывает все. Почему все, кто так или иначе соприкасается с вами, обречены на неудачи и страдания? Какая связь между городом, пожирающим собственных обитателей, и битвой стареющего короля с собственной судьбой? Кто, в конце концов, тот умник, что умудрился вас когда-то и где-то проклясть?!*

### Паспорт

**Torn**  
Жанр: RPG  
Разработчик: Black Isle Studios  
Издатель: Interplay  
URL: <http://torn.blackisle.com>  
Дата выхода: зима 2001 г.



Режим multiplayer'a позволяет окунуться в приключение не одному, а с друзьями, создающими собственных персонажей.

**Н**еслабо, правда? Один маленький абзац уже настраивает на определенные размышления. И это далеко не все тайны, которые придется выяснить лично вам, как игроку, если вы вдруг решите вплотную заняться игрой от создателей таких незабвенных хитов, как Fallout и Planescape Torment. А чего только не обещают разработчики! Прямо-таки сулят горы золота (ну в переносном смысле, конечно, на счет прямого они молчат)! И знаете что? Я им верю! Безоговорочно. Помня о том, что такое все FALLOUT'ы, включая и довольно своеобразную Fallout Tactics, я готов признать, что на мелочи умные дядьки из Black Isle Studios не размениваются принципиально. И все время честно стараются сделать что-то новое. В данном конкретном случае для новой игры был придуман абсолютно новый мир. Самое в этом главное, естественно, то, что у них все получается! Но что это я? Пора от щенячьих восторгов переходить к делу.

Исторически сложилось, что в ролевых играх от Black Isle сюжет до невообразимости запутан, густо намазан тайной и в меру одобрен некоторыми боковыми сюжетными линиями. При этом игроку предлагается огромная куча всячес-

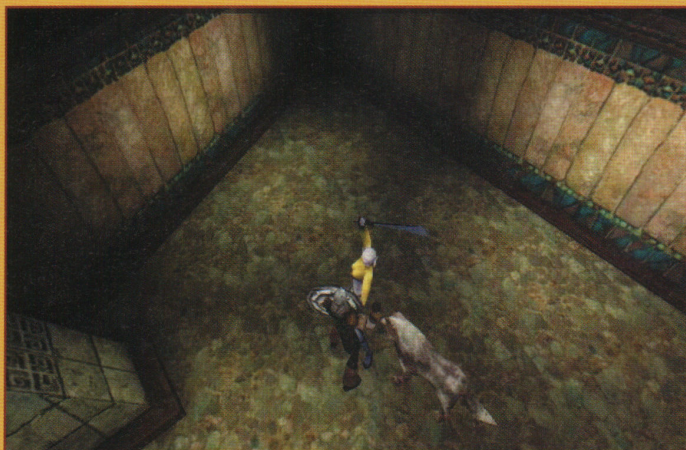
та, опять же вы выбираете, какие новые умения и возможности приобретает ваш персонаж или же какие старые навыки он совершенствует. Мало того! Вы же решаете, как все особенности и способности персонажа отражаются на его пове-



*Где же я?! Нет... Не может быть! Значит, древние легенды не врут о похождениях великих героев? И значит... Все правда, да? Это же мифический Candlekeep! Стоп... Что это я? Я же дома...*

ких параметров, позволяющих создать совершенно индивидуального персонажа со своими особенностями, плюсами и минусами. Используется та же система генерации героя, что и в незабвенном Fallout, это приводит к появлению на просторах игры вашего альтер эго, почти полностью соответствующего вашим запросам. Как оно бывает и в жизни, вам не придется придерживать какой-то одной строгой линии поведения — по ходу игры вы и только вы принимаете решения, как поступить, куда свернуть и кому дать в бубен. По ходу игры, по достижении персонажем уже ставших привычными уровней опы-

дени и видении окружающего мира. То есть у вас может получиться веселый дварф-алхимик, одержимый идеей создания самого разрушительного в мире голема, а может — тетка-огр, имеющая самые благие намерения (сделать лежащее вокруг Королевство безопасным... для своих детей). В общем, каждый представленный в игре персонаж имеет свою биографию, умения, характер, личность, с которыми вам придется столкнуться во время геймплея. Главный же герой прост, как сосиска, — обычный странник, кочующий из одного места в другое, но при этом... проклятый! Все близкие ему люди по опре-



*Вай! Какой дэвушка! И такой сабля! Вай, слышай, ты ж во сне приснишься — щитом не отмахнешься! Уйди, по-хорошему прошу, да?! Вах, ну как хочишь? Эй! Кацо, пакусай ее, ладно?*





*Эй, Вань, гляди-ка, эскалаторы! Давай кататься! Так, пока ты вверх, я вниз, и наоборот! Слушай, может, задержимся чуток, а? Ура! Эскалатор-серфинг!*



*Ой, мама! Кто ж меня так звезданул-то, а? А главное, за что? Я ничего не брал, не ронял, не разбивал... За что меня таким безобразием?*



*Определенно, где-то здесь рядом цех по переплавке Терминаторов... Ой... чего это я болтаю? Да-а, мраком покрыто мое прошлое, будущее... И вообще разум...*

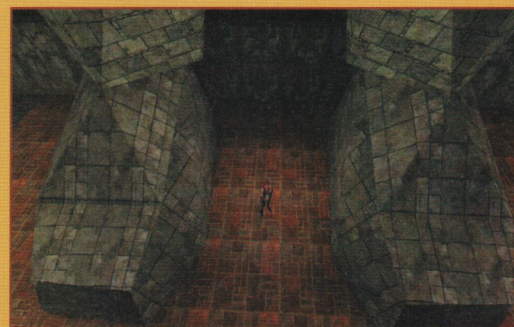
делению обязаны страшно мучиться и страдать. Каким образом они страдают, правда, неизвестно. Самое обидное, что герой совершенно не в курсе, что же это с ним такое. Поэтому, общаясь с неигровыми персонажами, он зачастую приносит им несчастье, сам о том не зная.

Кстати, сталкиваться вам придется не только с личными качествами всяких NPC, но и с ними самими, а они, как показывает статистика, дружелюбны далеко не всегда. Зачастую некоторые встречаемые новорывят украдкой вас убить! Приходится защищаться. И тут перед нашими глазами проносятся... Да нет,

литкой», похоже, заканчивается, и начинается нечто похожее, но свое: у каждого персонажа имеются свои собственные навыки, расовые возможности и т. п., что тоже весьма разнообразит битву и не дает сильно заскучать от тупого месилова. Вот огры, к примеру, могут посреди боя издавать боевой клич, что им почему-то не добавляет морали или силы атаки, но добавляет очков здоровья, а персонаж с высоким обаянием, т. е. харизмой, способен улучшить боевые качества всего отряда (какая тут связь? Ума не приложу. Может, глядя на обаятельную улыбку, все невольно теряют реакцию?).

дун в мире Torn берет из четырех разных источников: Порядка, Хаоса, Алхимии и Вызова. Интересной является возможность комбинации магической энергии из разных измерений, как, например, использование Хаоса и Вызова для вызова демона Хаоса. На данный момент для каждой сферы волшебства планируется по 25 заклинаний.

*Эти две здоровые колонны в ботинках и брюках мне определенно что-то напоминают! Хотя после долгого разглядывания этих геральдических лягушек на стене я никак не пойму, что именно...*



**Волшебную силу любой колдун в мире Torn берет из четырех разных источников: Порядка, Хаоса, Алхимии и Вызова.**

не все мгновения нашей жизни, а все аспекты системы боя. Тут сразу вспоминается «Калитка Бальдра», очень, помнится, похожая в этом плане на Torn. Речь идет о системе боя в реальном времени с возможностью в любой момент ставить/убирать паузу. Как оно было — остановил игру, раздал всем указания. Ты, мол, мужик, иди сюда, вы, мадам, сюда, а ты, паладин, вообще иди от-

Ну а дальше пошел уже совсем Fallout: у каждого имеются свои, «надбавки», в простонародье perks, которые улучшают те или иные умения, повышают навыки работы с каким-либо оружием, облегчают использование магии и т. п.

Ну если уж разговор коснулся колдовства, то придется поговорить и о нем. В Torn магия доступна каждому, ибо перед нами все-таки

Интересным аспектом игры является поддержка многопользовательской игры. Режим multiplayer'a позволяет окунуться в приключение не одному, а, как и следует из названия режима, с друзьями, создающими собственных персонажей. Нет, конечно, в самом режиме ничего необычного нет, этим сейчас никого не удивишь, но лично я, честно говоря, до сих пор не слышал (кто безгрешен...) о наличии такого режима в ролевых играх. Diablo, естественно, не в счет — я упорно отказываюсь признавать даже вторую часть этой игры ролевой. Здесь же вы, открывая сервер игры, создаете себе главного персонажа, того самого, проклятого, а еще шесть вакансий свободны для игроков. Если же в сумме шесть человек никак не набирается, то можно создать компьютерных персонажей для замены недостающих живых.

Ну на этом позволю себе закончиться, на закуску сказав лишь одно, — похоже, дядьки из Black Isle всерьез занялись своим новым миром, в котором будет разворачиваться все действие, поэтому на указанном выше сайте игры в Internet уже можно найти мифологию, историю и даже описание флоры этого мира. **MG**



*«Я — большой, крутой огр! А кто есть твой?»  
«А моя — во-о-от такой дварф! Поэтому, верзила, я с тобой и разговаривать-то не хочу!»*

сюда — морда у тебя слишком хитрая. Потом спокойно убираем паузу и смотрим, как бодрые «наши» персонажи пачками гасят вялых «ихних». Клавиша, останавливающая время, — все тот же пробел. Но на этом сходство с достопамятной «Ка-

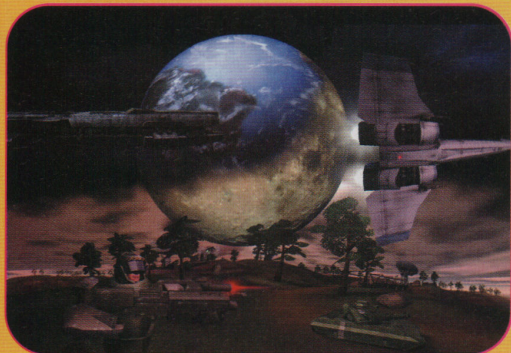
игра стиля фэнтези, а там по какому-то недоразумению напрочь отсутствуют бауки, мини-ганы и гранатометы! Для компенсации, видимо, этого безобразия разработчики сделали обширную систему магии. Волшебную силу любой кол-



**ДИАГНОЗ**

*Ура! Похоже, нас ждет очередной шедевр от Black Isle, который наверняка станет крупным хитом. Задумка велика, но, судя по упорству разработчиков, вполне осуществима. Вероятнее всего, поклонники жанра не будут разочарованы, ибо грядущий «Шип» обещает быть экстрактом всего лучшего из предыдущих творений сей достойной компании.*





Не доверяйте чужим!

# Breed

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

Наверное, у многих из вас (особенно имеющих большой игровой стаж) не раз возникало чувство тоски по тем временам, когда игры делались небольшой командой энтузиастов, но результат превосходил современные разработки профессионалов, подкрепленные огромными финансовыми вливаниями. Казалось бы, те времена давно канули в Лету, сейчас невозможно в маленьком коллективе вытянуть серьезный проект: слишком сложным и объемным стало создание игры. Однако парни из Brat Design думают иначе. Новый проект — Breed — обязан своим появлением только двум людям: программисту Эду Шио и художнику Джейсону Джи.

## Паспорт

### Breed

Жанр: стратегия  
Разработчик: Brat Designs  
Издатель: неизвестен



www.brat-designs.com

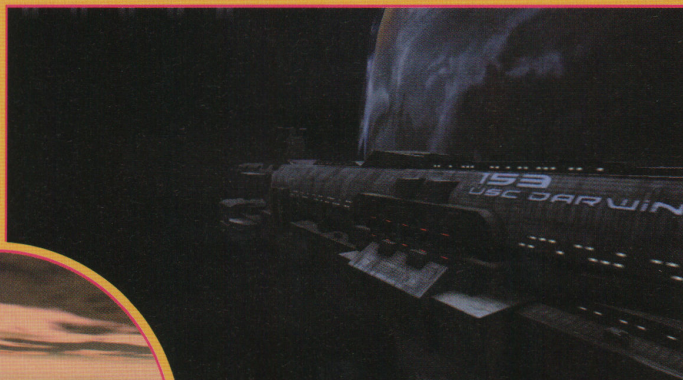
Дата выхода: конец 2001 г.

Наиболее значимую, хотя и не самую трудоемкую часть работы над игрой составляет создание программного кода.

К движку Breed было предъявлено достаточно жесткое требование: он должен реализовывать гибкую скриптовую систему, с помощью которой даже не имеющий никакого отношения к программированию человек мог бы построить игровой мир и сгенерировать свой собственный сценарий событий. Таким образом снималось бы множество проблем, связанных с привлечением большого числа дизайнеров, уже имеющих богатый опыт конструирования подобных вещей.

Задача была выполнена. В результате получился движок под названием Mercury, ставший осно-

вой игры Breed. Далее последовало его смысловое и оформительское наполнение, которое наиболее ин-



Никем еще не обнаруженный, на орбите Земли притаился крейсер Darwin. Его присутствие сильно осложнит жизнь инопланетным захватчикам.



Боевой истребитель нового поколения. Он больше напоминает своеобразный костюм, но задачи и способы их выполнения у него, как у обычной летающей машины с пушками.



Пехотинцы невозмутимы в любой ситуации: ни в атаке на устрашающие укрепления инопланетян, ни в обороне от превосходящих сил противника. Их этому не учили, просто они такими родились.





Низкая облачность закрыла от взгляда небо, но мы знаем, что где-то там, над землей, висит космический крейсер, с которого и прилетела на десантном корабле штурмовая группа космической пехоты.

Глазам предстает величественная картина: в оранжевых лучах восходящего солнца высятся передающая антенна центра глобальной связи. Если его удастся захватить, этот рассвет станет рассветом новой эры — эры свободного человечества.



интересно геймерам. Чисто технический скелет начал обрастать сюжетом, графикой и звуком.

Идеологическую подоплеку игры решено было сочинить по законам научной фантастики: межзвездные перелеты, злобные инопланетяне, мощные лазерные пушки и тяжеловооруженная космическая пехота. Тема известная, но в Breed выразившаяся более-менее оригинальным способом.

Как обычно, история начинается с того, что земляне научились летать к другим планетам за пределами Солнечной системы. За века в глубокий космос колонизировать новые миры отправилось огромное число жителей нашей планеты. Их основным направлением стала система Бесалиус. Но, как известно, свято место пусто не бывает, и не успели колонисты возвести первые постройки, как на них обрушились полчища враждебных aliens биомеханического происхождения, названных людьми Breed, то есть отродье. Тактика нападающих была примитивна и даже заставляла сомневаться, разумные ли это существа. Но угроза от них исходила смертельная, и на поддержку с трудом защищавшихся колоний с Земли был отправлен Объединенный Космический Корпус, состоявший из большого числа только что спроектированных и построенных звездных крейсеров.

Каждый крейсер нес на борту новейшее оружие, несколько звеньев истребителей и наземные штур-

мовые машины. Управлять ими должны были солдаты, выращиваемые прямо на борту корабля в специальных инкубаторах. Последние достижения геной инженерии позволяли в короткое время собирать

**Игра при своей стратегической направленности больше похожа на шутер. И кораблем, и истребителями, и бронетехникой, и солдатами вы управляете лично.**

отряды из полностью подконтрольных командованию, не знающих страха и сомнения бойцов и отправлять их на борьбу с неприятелем.

Война продолжалась не одно десятилетие. Казалось, силы Breed

неистощимы, а земные ресурсы уже стали заканчиваться. Но все-таки победа пришла к землянам, хотя и досталась она дорогой ценой: колонии были опустошены, флот находился в ужасающем состоянии и не мог без ремонта вернуться домой. Единственный корабль, оставшийся полностью боееспособным, был крейсер Darwin. Им командовал легендарный капитан Сол Рихтер, ухитрившийся провести свой экипаж и звездолет через сотни битв и не понести существенных потерь. В обратный путь на Землю отправилась только эта мизерная часть когда-то мощного флота.

Но дома ждали не приветственные гимны победителям, а новая беда. Атака на колонии была лишь отвлекающим маневром, основной удар Breed нанесли по Земле.

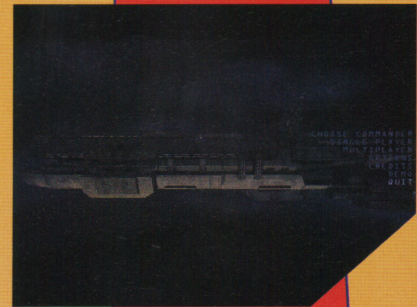
Вторжение на родную планету человечества проходило совсем по иному сценарию: вместо безмозглых монстров на защитников Земли обрушились высокоинтеллектуальные части инопланетян.

Они с легкостью нейтрализовали слабую оборону, методично подавляя все очаги сопротивления. За короткий промежуток времени Breed подчинили себе всю планету.

Уцелевшие жители Земли были согнаны в лагеря, где трудились над созданием воздушных конвертеров, которые должны были превратить атмосферу в пригодную для дыхания aliens, но ядовитую для людей. Такое положение дел

и застал появившийся из темного космоса крейсер Darwin.

Единственная ошибка aliens и последняя надежда землян связаны с этим кораблем. Будучи уверенными, что все военные силы их



Десантный корабль готов к отправке. Еще один отряд бесстрашных бойцов вступит в схватку с презренными aliens.





Лазеры бронемашин бьют далеко и точно. И ездят они быстро. Вот только размеры великоваты, враг тоже часто попадает.



## ДИАГНОЗ

И снова нас приглашают спасти Землю от безжалостных пришельцев, задумавших погубить человечество. Но на этот раз все придется делать самому, а не просто раздавать направо и налево приказы. Зато обещают дать полетать на настоящем космическом крейсере.

Врагов заливают раны в далеких колониях, инопланетяне не предполагали, что кто-то сможет вернуться. Их передовые части не готовились к обороне, и даже единственный крейсер способен нанести смертельный удар мерзким тварям. Конечно, не сразу, но под командованием опытного капитана и при поддержке партизан в тылу врага это удастся.

А вам в этом тяжелом деле отводится основная роль.

Итак, как можно понять из художественного описания, перед нами стратегия, в которой придется, используя разные виды войск, освободить Землю от инопланетного нашествия. Действия будут происходить на суше, в воздухе и в космосе. Высаживая десант бронемашин и тяжеловооруженных пехотинцев, вы станете прочесывать заданные районы и захватывать стратегические объекты. В ответ Breed атакуют ваш основной корабль на орбите, и тогда придется защищать его. Кое-какую помощь окажут бойцы сопротивления, устраивающие диверсии на объектах противника, — видимо, это уже из

разряда скрытых операций, где важно не убить всех, а незаметно выполнить основную задачу и без лишнего шума уйти.

Хитрость идеи заключается в том, что игра при своей стратегической направленности больше похожа на шутер. И кораблем, и ис-

выполнена, что называется, «на уровне мировых стандартов». Яркие модели высокой детализации создают хорошее впечатление, можно даже лица различать. Природные объекты вроде Луны (ее вы увидите на одном из скриншотов) вообще потрясающе. И конечно, о-

## Даже один-единственный крейсер способен нанести смертельный удар мерзким тварям.

требителями, и бронетехникой, и солдатами вы управляете лично. Если Brat Design решатся сделать многопользовательскую поддержку, то воевать можно будет командой, распределив между всеми игроками специализации. Тогда, например, при атаке на Darwin, вы сможете сосредоточиться на управлении кораблем, а ваш друг будет отстреливать подлетающих врагов из бортовых орудий. В оди-

нственное пространство, на котором происходят сражения, — явный плюс в сравнении с играми в закрытых помещениях. Как обычно, имеется и полный набор спецэффектов для взрывов, выстрелов и тому подобных вещей.

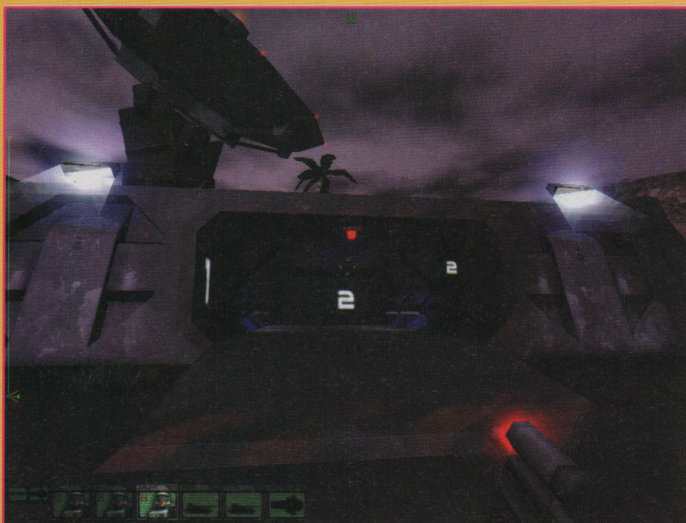
Гибкость и доступность движка не оставит игру без продолжений, которые придумают сами игроки. Если проект доберется до полок магазинов (это еще не факт, по-



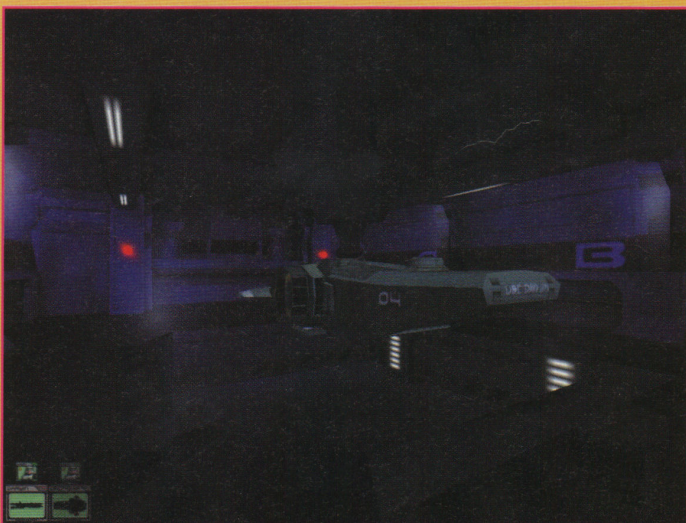
ночку, без лишних сложностей переключаясь с одних действий на другие, вы станете то водителем танка, то стрелком истребителя, а то и просто десантником, но с очень большой пушкой.

Трехмерная графика, воплощающая в жизнь фантазию авторов,

сколько издатель игры не объявлялся), можно рассчитывать даже на появление нового сообщества игроков, предпочитающих всем квакам, трайбсам и анриалам именно Breed. Возможно, среди них окажется и кто-то из вас. **MG**



Почувствуйте себя в шкуре пехотинца. С лазерным ружьем в руках вы входите в бункер, где в засаде поджидает враг.



Патрулирование местности — задача важная и ответственная. Вовремя заметить нападение неприятеля — половина успеха в обороне вверенного объекта.



13-15 сентября 2001 г.  
г. Москва • ЦВЗ «Манеж»

### Цель выставки

Сконцентрировать внимание представителей корпоративного сектора отечественной экономики на продуктах и решениях российских компаний, которые активно занимаются продвижением своих проектов на региональные рынки России

### Девиз IT-Format

Содействовать дальнейшему развитию одного из самых перспективных секторов экономики России

## Первая международная выставка информационных технологий и компьютерной техники

### Программа

Во время выставки пройдут семинары по практике внедрения информационных технологий в деятельность предприятий, презентации лучших образцов продуктов и решений, наиболее успешно реализованных проектов.

### Участники

- Корпоративный сектор
- Малый и средний бизнес
- СМИ

### Организатор

Компания «Формоза» была основана в 1993 году на базе ГОСНПО «Альтаир» в г. Москве и быстро заняла лидирующее положение на российском компьютерном рынке, специализируясь на производстве и маркетинге высокотехнологичных персональных компьютеров под собственной торговой маркой.

### Информационная поддержка

«Алгоритм Групп» — российский консалтинговый холдинг, специализирующийся на компьютерном, телекоммуникационном и Интернет рынках. Основан в 1997 году. Холдинг оказывает весь спектр консалтинговых услуг — от поставки новостей до индивидуальной помощи в освоении российского рынка.

### Поддержка

- Министерство Российской Федерации по связи и информатизации
- Министерство промышленности, науки и технологий Российской Федерации
- Российский Союз промышленников и предпринимателей



## Paradise

Бокал: коктейльная рюмка

### Компоненты:

- джин Beefeater 50 мл;
- ликер Apricor Brandy 25 мл;
- апельсиновый сок 25 мл;
- сауэр Mix 10 мл;
- сахарный сироп 5 мл.



# М

ы продолжаем рассказ о волшебной вселенной AD&D. В прошлой статье мы коснулись «джентльменского набора» ролевика, описав несколько наиболее популярных миров этой игровой системы. А сегодня наше повествование пойдет о других мирах, не столь известных отечественному читателю, но тем не менее открывающих всю

глубину множественной вселенной.

Среди миров AD&D ряд вселенных имеет мало общего с классическим фэнтези. Иначе и быть не могло — те же самые унылые гномы физиономии в любом из миров, куда бы ни направил свои стопы приключенец, грозят серьезным нервным расстройством. Поэтому миротворцы из TSR решили пожалеть несчастных ролевиков и скрасили вечное средневековье основных миров редкими нестандартными вкраплениями.

# Миры Advanced &

## Часть вторая

Lady Alice

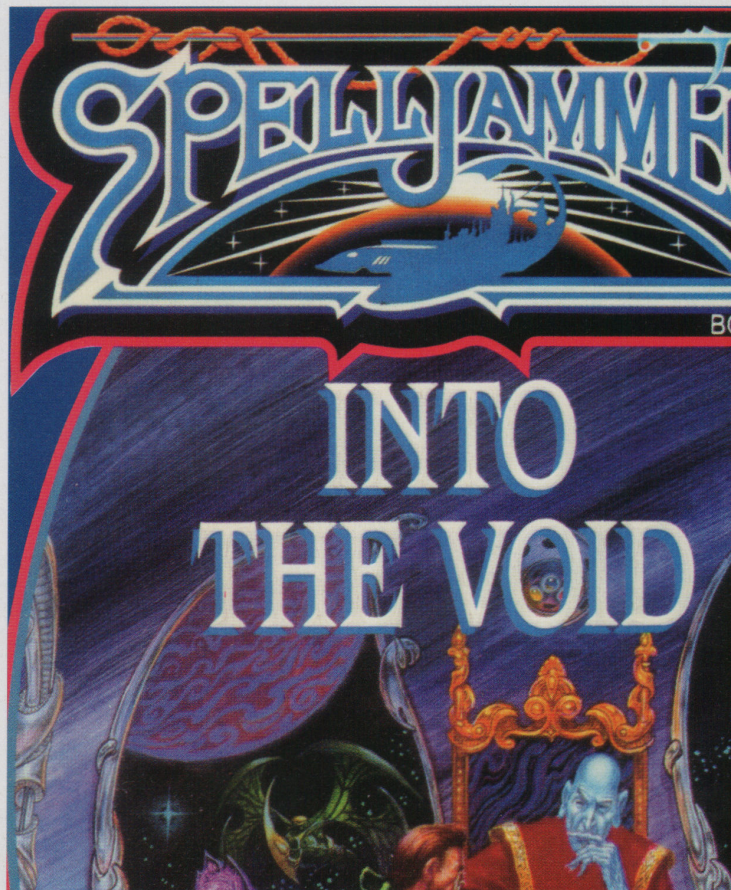
Корабль управлялся автоматическими системами навигации, которые охраняли его от столкновения с планетами или падения в недра звезды. Однако машины не вечны, и рано или поздно «Урдену» была суждена гибель. В критический момент на сцену вышли авторы из TSR и перенесли действие сюжета с корабля на вновь открытую планету. Так, собственно, и появился Gamma World.

От космического предшественника было унаследовано очень многое. В частности, вся техногенная, даже футуристическая обстановка подчеркивалась активным использованием роботов, автоматических аптек и лазерного оружия. «Ценой» за такие плоды прогресса оказалась глобальная катастрофа, которую авторы сеттинга отнесли на несколько столетий назад. Мир был потрясен, экологический баланс нарушен, а достижения цивилизации погребены под обломками человеческих городов. Выжили самые сильные и проворные, но как мало их осталось... Восстановить свое былое величие людям мешали многочисленные стада всевозможных мутантов.

В 1983 году вышла вторая редакция Gamma World, которая не блистала нововведениями, зато исправила практически все ошибки предыдущих правил. Через три года появилось продолжение, которое так усложнило и без того непростой процесс игры, что пришлось выпускать корректирующую четвертую редакцию. На этом интерес игроков к Gamma World стал постепенно падать, и TSR собиралась тихо прикрыть это направление, как и много других, морально устаревших. Однако этим коварным планам не суждено было сбыться: TSR была приобретена Wizards of the Coast, которые в прошлом году выпустили на рынок пятую редакцию Gamma World, но... уже не в формате AD&D, а основанную на игровой системе Alternaty. Надо заметить, что подобные переводы полюбившегося игрокам мира между различными канонами ролевых систем не редки — вспомнить хотя бы Diablo по правилам AD&D.

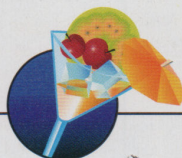
### Mystara

Далеко не все миры множественной вселенной TSR могут похвастаться счастливой безоблачной судьбой, и Мистейра — лишнее тому





В частности, это целиком и полностью относится к такому миру, как Gamma World. Сюжет этого сеттинга выдержан в лучших традициях постапокалиптической фантастики, столь популярной для литературы и кинематографа со второй половины 50-х и до поздних 70-х годов прошлого столетия. За четверть века (первая компания по миру, который впоследствии стал называться Gamma World, вышла в 1976 году) он претерпел огромное количество изменений и ревизий. В самом начале он был известен как Methamorphosis Alpha, а действие сюжета разворачивалось на гигантском космическом колонизационном корабле «Уорден». Среди лабиринтов его 30-мильного корпуса под воздействием радиационных штормов развелись всевозможные мутанты. Среди них встречались и разумные экземпляры, чьими предками были колонисты и прочие монструозные твари, потомки корабельного зверинца. Особняком держались роботы, которые были себе на уме.



# Dungeons Dragons



подтверждение. Вряд ли найдется во всем множестве (A)D&D стран и планет другой такой уголок, на долю которого выпало бы столько же «приключений», начиная с патологических

ошибок на географических и политических картах и заканчивая преобразованием сюжетных линий. Несколько лет назад Мистейра попала в число тех миров, от которых TSR официально отказалась, оставив дальнейшее развитие этого уникального образования на многочисленных поклонников. Но, к счастью, последних оказалось достаточно, чтобы мир не погиб и продолжил свою историю в «свободном полете».

Вы, наверное, обратили внимание, что мы взяли в скобки слово «Advanced» перед Dungeons and Dragons. Это сделано неспроста. История «Мистейры» начиналась в

те стародавние времена, когда ролевиками руководствовались системой D&D, а о новой редакции еще не шло и речи. Поэтому большинство сеттингов, посвященных «Мистейре», опираются именно на тот, изначальный свод правил. И хотя впоследствии TSR попыталась подвести мир под новые законы (начиная с сеттинга Red Steel), большинство игроков продолжают пользоваться и по сей день базовой редакцией. После выхода третьей редакции AD&D группы энтузиастов начали работу по переводу старого мира под новые правила, и эта работа еще далека от завершения. Так что, собравшись приключенствовать по Мистейре, будьте уверены, что вы знакомы с истоками жанра.

Мир Мистейры вполне своеобразен. Изначально он был опубликован просто как «Известный Мир» (The Known World) и только впоследствии, после появления более подробного описания истории и географии, приобрел

современные очертания, а вместе с ними — и название. Мистейра состоит из двух основных частей — Внешнего Мира и Полого Мира, а также двух лун, накручивающих круги по своим орбитам вокруг планеты. Из всего этого хозяйства наибольший интерес для новичка представляет Полый Мир. Как можно догадаться из названия, это — внутренняя полость планеты. Да-да, Мистейра является не обычной планетой, а лишь твердой

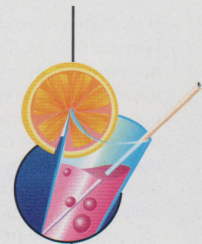
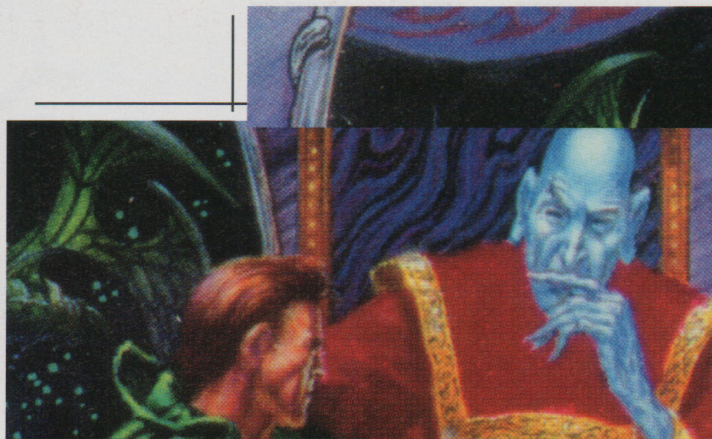




оболочкой, внутри которой существует свой собственный населенный мир. Даже больше того — посередине Полого Мира находится свое собственное солнце, благодаря которому условия жизни на внутренней поверхности планеты оказываются вполне даже сносными. Он населен остатками древнейших цивилизаций Мистейры, ныне полностью исчезнувших во Внешнем Мире. Их поместили туда Бессмертные, о которых речь пойдет позже, не дав им тем самым ни развиваться сверх меры, ни спокойно вымереть. В Полый Мир можно попасть несколькими способами. Во-первых, это две гигантские дыры в полярных зонах планеты, а во-вторых, многочисленные подземные туннели и лабиринты, которые обычно придумываются самим DM'ом по мере надобности. Впрочем, даже без исследования недр планеты на Мистейре можно найти массу интересного.

Внешний Мир включает в себя несколько островов и континентов: Альфатию, Дикий Берег, Скотар далеко на востоке и Даванию на юге. Впрочем, тут-то и кроется одна из основных сюжетных завязок мира. Дело в том, что континент Альфатия прекратил свое существование в 1009 году по мистейрскому летоисчислению, погрузившись в бурные волны мирового океана. Произошло это во время финального акта эпохального мероприятия, вошедшего в анналы истории под названием «Гнев Бессмертных». Это одна из интереснейших кампаний, которую TSR выпустила по миру Мистейры. В двух словах суть в следующем: глобальная война всех против всех, могущественный артефакт «Ядро Сфер», подвиги, злодейства и неизбежный приход под конец лесника (в лице этих самых Бессмертных), который всех прочих и выносит. В результате древнейшие империи падают во прах, на сцену выходят новые силы etc. — занавес.

Но самым прославившимся (увы, не только в хорошем смысле) эпизодом из мистейрского сериала стала история с Блэкмуром. Дело в том, что одноименную компанию, а также и весь сеттинг для нее придумал не кто-нибудь, а сам Дейв Арнесон, один из основателей компании TSR. Страдая вечным пороком верховных божеств, этот товарищ, не долго думая, разместил Блэкмур сразу в двух мирах — и в Мистейре, и в Грейхоуке, о котором мы вам уже рассказывали... при этом не



отменив изначальный сеттинг! В результате это несчастное королевство не просто раздвоилось, а разстроилось, вызывая приступы острой головной боли у DM'ов, вынужденных ночами просиживать над картами и лихорадочно придумывать компенсирующие линии сюжета, которые не шли бы вразрез с догматической линией TSR. И это при том, что сам по себе Блэкмур представляет не пуп земли, а всего-навсего технико-магическое королевство, к тому же взлетевшее на воздух в результате своих антинаучных технико-магических экспериментов несколько тысяч лет назад. Заметим, что такое редчайшее название, как Блэкмур (Blackmoor, то есть Черное Болото), с успехом можно встретить не только в любом сказочном царстве, но и половине субъектов Российской Федерации.



## Spelljammer

Мерно движутся волны великого течения флогистона, бережно хранящие в своих глубинах

**Игровая система Gamma World оказалась настолько удобной, что позволила перенести действие модулей с затерянной в космосе планеты в любую точку пространства-времени. Как следствие DM'ми было опубликовано множество любопытных компаний, из которых самой интересной для нашего игрока была, пожалуй, «Воеводы России». Действие сеттинга происходит в нашем мире, пережившем глобальную катастрофу. Из-за смены климата на Россию опустился долгая, холодная зима. Даже Черное море покрывалось толстым слоем льда! Те, кому удалось пережить катаклизм, были вынуждены бежать на запад или на юг с руин своей родины. За годы изгнания бывшие россияне сплотились в закрытые милитаризованные кланы, руководимые могущественными воеводами. Однако вскоре на горизонте появилась новая опасность: орда симванских монстров, неуклонно наступавшая с юга. Она вытеснила изгнанников обратно в ледяные пустыни России. Но наши не сдавались. Объединившись вокруг наиболее толковых воевод, они заняли пригодные для жизни территории к западу от Уральских гор и остановили захватчиков. Дальнейшей целью разрозненной нации было восстановление собственного государства. Теперь на сцену выходит команда приключенцев. Изначально она действует под эгидой одного из воевод, и вот тут-то фантазия авторов разыгралась не на шутку. Итак, вы можете делать выбор из следующих персонажей. Юрий Гаральд Алексеевна, воевода старой закалки, оккупировавший подножья Урала. Он правит железной рукой, но в дела своих соседей вмешиваться не любит. Его противоположностью является Петр Кароль Бургасов, молодой экстремист, стремящийся при помощи безудержной экспансии взять под свой контроль как можно больше земель. Его столица находится на месте бывшего Новгорода, а владения простираются от Таллинна до Мурманска. Самый «цивилизованный» из воевод, Стефан Ильявич Колоденко, заслужил прозвище Царь горы. Ему подчинены горы Северного Кавказа, а малочисленная армия специально подготовлена в духе альпийских стрелков. На границе бывших России и Украины располагаются владения Бориса Анатолия Орлоффа по прозвищу Снежный демон. Под его началом состоит огромная армия, а сам он слышит человеком безумным и кровожадным. Впрочем, хуже всего некий Григор Аевка Скоков, который скитается со своими бандами по самым захолустным уголкам страны. Он ненавидит цивилизацию и мало чем отличается от противостоящих ему мутантов. Игорь Сериев правит бывшей Беларусью и Литвой и известен как хозяин огромной шпионской сети. Самым же положительным персонажем из числа воевод авторы выводят Соню Татьяну Романову, правительницу Киева. Кроме этого, в сеттинге представлены такие силы, как «Новые Советы», РПЦ и многие другие. Пожалуй, это единственный AD&D-сеттинг, который позволяет поиграть на родных просторах!**



которые странствуют между хрустальными сферами разных миров при помощи кораблей, оборудованных особыми магическими устройствами,

## Боги и бессмертные

**Что же касается пресловутых Бессмертных, то тут мы сталкиваемся с еще одной интересной особенностью Мистейры. Дело в том, что небесный пантеон этого мира не похож на иерархии божеств из других миров TSR. Хотя по своим возможностям Бессмертные и сравнимы с небожителями тех же Forgotten Realms, их происхождение в корне иное. Дело в том, что Бессмертным может стать любой житель Мистейры, если он отличится при жизни какими-то выдающимися деяниями. Соответственно, множество кампаний в этом мире разворачиваются вокруг обретения (или наоборот, потери) бессмертия.**

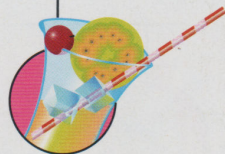


занимаясь торговлей, исследованиями и, увы, войнами. История Spelljammer'a не столь длинна, как у других миров. Первые сеттинги появились на свет уже в дни второй редакции AD&D и сразу же покорили сердца многих игроков. Воистину, такого еще во Множественной Вселенной не случилось! Уникальным образом сочетая элементы научной фантастики и хардкоровой фэнтези, Spelljammer доставил массу удовольствия любителям обоих этих направлений.

Итак, мир Spelljammer — это безбрежные просторы флогистона, в которых плывут хрустальные сферы. Внутри каждой сферы находится свое солнце, вокруг него вращаются планеты, по планетам ходят толпы приключенцев. Флогистон — самое горячее вещество из существующих во вселенной, и многие милитаристски настроенные маньяки пытались использовать его в качестве оружия. К счастью, мир устроен таким образом, что флогистон никогда не может попасть внутрь хрустальной сферы. Соответственно, во время межсферных перелетов пассажирам летающих кораблей

## Расы и виды

**В свою очередь смертные Мистейры также отличаются от обитателей прочих миров, но на этот раз речь идет о количественном разнообразии. Одних только разумных рас на планете встречается больше двадцати (в зависимости от источника информации, это число может колебаться от 23 до 25); при этом DM'у ничего не стоит оставить в свой модуль еще одну расу домашнего производства... Среди интересных особенностей стоит отметить довольно широко представленную на Мистейре популяцию вампиров, объединенных в кланы (практически каждый из которых обязан своим происхождением одному из Бессмертных). При желании на мистейрской почве можно разыграть кампанию, не уступающую ужасам Равенлофта!**



хрустальные сферы миров Множественной Вселенной. Этот океан не имеет ни начала, ни конца, он не подвластен даже самому Времени. Чуждая всему живому, материя флогистона не породила обитателей: вся жизнь сосредоточена там, на крохотных островах, отделенных друг от друга неисчислимыми расстояниями. Но разум не знает границ и не терпит оков. Много-много веков назад представители различных рас обращали свой пытливым взор на небо, пытаясь разгадать его вечную тайну. Один за другим они находили способы покинуть пределы земной тверди и

сделать первый шаг в пустынный космос. Так были исследованы планеты и спутники всех обитаемых звездных систем. Следующей целью стали просторы Течения...

Spelljammer — самый чарующий и неповторимый из миров AD&D. Он не привязан к отдельным странам и даже планетам. Нет, Spelljammer — это великая история о тех смельчаках,





настоятельно рекомендуется воздержаться от курения.

Взаимоотношения Spelljammer с другими мирами AD&D

складываются очень по-разному. На момент выхода первого сеттинга из этой серии наиболее

раскрученными были вселенные

Forgotten Realms, Dragonlance и Grayhawk.

Существует вполне правдоподобное мнение, что TSR

выпустила Spelljammer в

качестве связующего

элемента между этими сферами.

Однако и игроки, и мастера быстро

поняли, что основной потенциал

этого мира лежит в нем самом, не в той

вспомогательной функции, которую он мог нести.

В результате только Забытые

Королевства сделали попытку

поднять Spelljammer под

себя, но не очень-то в том преуспели.

Вообще, на Торице, родной планете Forgotten Realms, сосуществуют,

как мы уже рассказывали, сразу несколько AD&D-сеттингов. Из них

с миром Spelljammer и его основными обитателями наиболее

тесные контакты поддерживает континент Кара-Тур. Из остальных

вселенных большинство более или менее контактирует со

Spelljammer, за исключением разве что Dark Sun и Gamma

World. Загадочней всего обстоит дело с Ravenloft. Существова на

правах полуплана, этот мир сообщается с океаном флогистона

тем же непонятным способом, которым он соединяется и с

прочими мирами. Туман, туман, этот необъяснимый туман... Есть,

впрочем, такое мнение, что некоторые острова Ravenloft'a

представляют собой на самом деле изолированные участки «дикого

космоса», какими-то силами помещенные внутрь Плана Ужаса.

Передвигаясь в открытом пространстве, летающие корабли

несут вокруг себя сферу воздуха, которой обычно хватает на весь

полет. Более того, подобные сферы (только меньшего диаметра)

образуются вокруг любого существа или предмета, попавшего в пустоту.

Впрочем, надолго покидать корабль не рекомендуется — экологическая

система космоса включает в себя несколько малоприятных форм

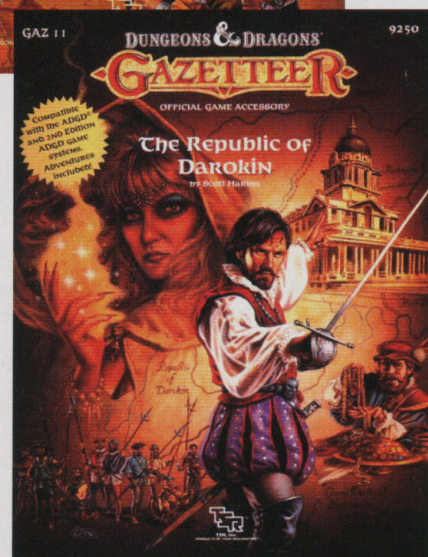
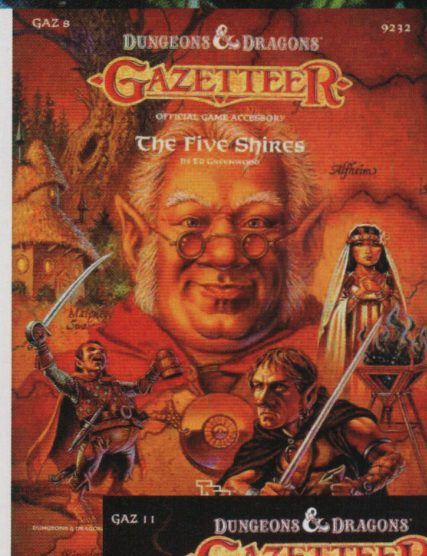
## Космология AD&D

*Во многих официальных продуктах TSR имеются туманные ссылки на зарю истории Множественной Вселенной и еще более уклончивые ответы на эсхатологические вопросы. Поэтому игроки сами вынуждены придумывать космологические мифы, особенно если в них упираются те или иные сюжетные завязки текущей компании. В результате получаются порой очень причудливые теории подобные следующей: «Вначале было трое сущих во вселенной: Хаос, Вакуум и Единый Бог. Затем Единый Бог открыл Искусство и силой своей дал Хаосу — Закон, вдохнул Жизнь в Вакуум. Так созданы были планеты и самые первые примитивные формы жизни на них. Прошло время, и живые познали Любовь и Силу Единого Бога и стали поклоняться ему, называя именем Ханексамендиос. Потом Ханексамендиос решил, что должно время создать себе спутников, и силой Искусства взял он Хаос, и придал ему форму, и вдохнул в нее Жизнь. Так была рождена Первая Богиня, и назвал ее Ханексамендиос — Тишалуаз. Она была посвящена Единому Богу, который научил ее Искусству, и они правили Вселенной вместе....»*



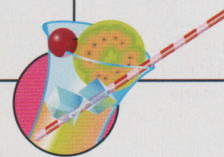
жизни, в том числе летающих акул, которые не прочь полакомиться зазевавшимся матросом. Впрочем, это далеко не самые страшные опасности, которые поджидают экипажи судов в открытом пространстве...

От сферы к сфере летает множество кораблей, построенных и управляемых существами самых разных рас. Здесь можно встретить и легкие курьерские клиперы, и неповоротливые дредноуты гномов, похожие на летающие крепости, и маневренные шхуны пиратов, и смертельно опасные, похожие на пауков, корабли неогии. Эта раса



## Spelljamming

Название мира проистекает из уникальной способности некоторых представителей разумных рас. Spelljamming — умение управлять кораблем в космическом пространстве, а также в потоке флогистона. Делается это при помощи специального магического устройства — шлема. Оператор может задавать только основной импульс движения судна, а вот более точное маневрирование ложится на плечи команды, которая применяет для этого весла, паруса или паровой двигатель — тут уже все зависит от конкретной конструкции корабля и того, на чьих верфях он был построен. Spelljamming — небезопасное занятие. Использующие его волшебники рискуют впасть в особое шоковое состояние или же, напротив, дойти до полного упадка сил.





лежащих за границей первичных, и является вотчиной Planescape.

Planescape — стоящий особняком продукт TSR, призванный детализировать и описать все планы бытия, кроме первичных. В число рассматриваемых миров входят Внешние планы, Внутренние планы, Астральный и Эфирный план, а также Сигил, Город Врат, неофициальная столица Множественной Вселенной.

В то время как в иных AD&D-мирах мы привыкли сталкиваться с расами и профессиями, в Planescape они отходят на второй план. Единственное, что имеет значение, — это фракции, определяющие всю политику вселенной. Фракции — это группы существ самых разных рас и мест (то есть планов) происхождения, которые объединяются вместе по принципу схожести своих идейных убеждений. Практикуемая ими вера — могучее оружие, которое согласно физике планов может даже изменять структуру этих миров. Да-да, это не пустые слова! Когда доминирующий «элаймент»

**Сигил** — это вообще отдельная история. Так как основным способом перемещения по мирам Planescape является использование телепортационных порталов, то всякая нужда в иных технических средствах отпадает. Сигил же не зря зовут Городом Врат: буквально на каждом шагу здесь встречаются самые разнообразные порталы — от доступных любому прохожему до защищенных сильнейшими заклинаниями. Впрочем, почти всегда портал оказывается закрытым, а для его активации необходим «ключ» — некий предмет, содержащий код допуска. При этом в качестве ключа может служить не только вещь, но и слово или даже правильная мысль.

## Planescape: The Torment

Вероятно, многие из вас играли в замечательный квест с легкими элементами RPG Planescape: The Torment. Хотя в ней Сигил выступал в качестве экзотического бэкграунда к разворачивающейся перед глазами игроков трагедии, вы могли получить некоторое представление о непривычной атмосфере, царящей в городе. Неудивительно: ведь мы говорим о некоем подобии Чистилища, куда попадают души после смерти.

бездумных и безжалостных арахнидов стала сущим проклятием Spelljammer. Неоги занимаются работоторговлей, и любая встреча с их кораблем в открытом космосе означает неизбежное сражение. И горе побежденным, ибо неоги не прочь и полакомиться человеческой плотью! Но, как бы ни были сильны неоги или хитры и богаты арканы, не они являются доминирующей силой в мире Spelljammer. На секретных базах, на низких орбитах заброшенных планет в безымянных сферах скрывается исполинская мощь имперского эльфийского флота, огромной армады боевых кораблей, которую смело можно считать самым могущественным государством открытого пространства. Флот поддерживает контакты практически со всеми «сухопутными» анклавами своих сородичей и в случае необходимости вступает за них. На вооружении космических

эльфов стоят последние достижения как науки, так и магии, и в открытом бою с их эскадрами столкнуться не хотел бы никто.

## Неоги

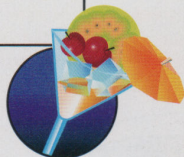
Эти порождения глубокого космоса успели проникнуть практически во все хрустальные сферы, став их сущим проклятием. Их флотилии постоянно дрейфуют от сферы к сфере в поисках богатства, силы и рабов. Никто не застрахован от встречи с неоги ни в ближнем космосе, ни даже в океане флогистона. Иногда эти бродяги оседают на поверхности планет, создавая укрепленные базы для дальнейшей экспансии, но чаще в качестве их крепостей выступают необитаемые астероиды. Столкновение с неоги в космосе смертельно опасно, но есть те, кто нарочно ищет его. Жители пространств Spelljammer, такие, как раса Ва или эльфийский имперский флот, ищут пристанища неоги и разоряют их готла.

## Planescape

Все рассмотренные нами миры множественной вселенной AD&D относятся, согласно официальной терминологии, к первичным. Это материальные образования, подчиняющиеся определенным законам метафизики; где-то более, где-то менее похожим на наши. В первичных мирах проходит вся

жизнь смертного вне зависимости от той расы, к которой он принадлежит. Здесь они рождаются, любят и ненавидят, совершают подвиги, тонут в грехах и рано или поздно умирают. Но заканчивается ли на этом их история?

Нет, не заканчивается. Бессмертная душа покидает холодеющую плоть умершего тела и отправляется незримыми путями в иные планы бытия. А их во вселенной AD&D немало! Там, за кольцом первичных миров, скрываются малоизвестные смертным планы, где царствуют различные силы магии и природы. Внешние миры посвящены Добру, Злу и Нейтральному пути, что в сочетании с приверженностью при жизни к силам Закона или Хаоса ложится в основу награды, или воздаяния, которое получает душа после смерти. Все это многообразие миров,





плана меняется, он начинает мигрировать по виртуальной карте Множественной Вселенной, пока не будет поглощен другим планом. То же самое справедливо и для отдельных регионов или городов: изменения «элаймента» приводит к их движению между планами. Все главные фракции представляют собой могущественные силы не только в метафизическом понимании. Обычно за фракцией стоит хорошо подготовленная и оснащенная армия, способная защитить интересы своих братьев силой оружия.

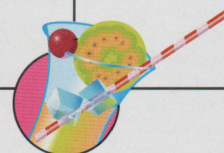
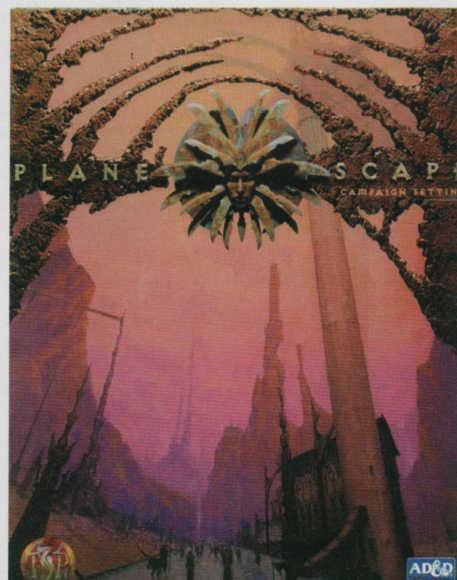
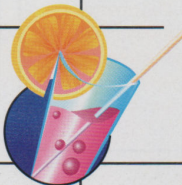
Все фракции имели свои представления в Сигиле. Хотя законы этого магического места не позволяли им вступать в открытую конфронтацию (взаимоотношения между фракциями всегда были очень и очень непростыми), борьба за сферы влияния продолжалась и в стенах столицы мира — пока однажды дело не дошло до катастрофического конфликта. Разгорелась так называемая Межфракционная Война, тысячи были убиты, а штаб-квартиры фракций выдворены за пределы Сигила. Может быть, именно поэтому мир Planescape так отличается от прочей продукции TSR. Хотя игра в Planescape по-прежнему остается игрой, но она также относится, скажем, к драконским

## А как там с молитвами?

**Spelljammer** — сущий ад для всех клериков. Материя флогистона абсолютно интерна и не пропускает их молитвы, обращенные к небесным покровителям. Магия же, напротив, используется на летающих кораблях вовсю.

## Как сделана Мистейра

Несмотря на свою необычную топоологию, все геометрические характеристики Мистейры хорошо изучены. Диаметр планеты — 6,200 миль, а длина экватора около 19,5 тысяч миль. Оболочка, отделяющая Внешний Мир от Полого Мира, местами более толста, местами менее, а в среднем составляет около 1,200 миль. Так что пробраться к центру планеты пешком совсем непросто! «Официальные» же входы в подземный мир располагаются в полярных зонах планеты и представляют собой провалы в планетарной коре диаметром в полторы тысячи миль. Большая часть как внешнего, так и внутреннего мира покрыта водой. Казалось бы, при таком раскладе вещей сила притяжения на Мистейре должна быть намного слабее, чем на Земле, но не тут-то было. Гравитация в этом мире определяется не массой планеты, а напряженностью особого магического полевого образования, которое называют мировым щитом.



## AD&D в Internet

Захотелось поиграть в AD&D, но даже в ближайшем райцентре нет ни одного единомышленника, а единственный DM в областном городе является маньяком-арахнофилом? Ничего страшного, на то вам и дан Internet, чтобы кидать кубики на виртуальный стол!

Во-первых, если вы имеет доступ к сетям IRC, то практически на каждом уважающем себя сервере вы без труда найдете выделенный канал для общения с DM'ами и собратьями-приключенцами. Правда, игры происходят обычно по ночам и тянутся до утра, но охота пуще неволи... А если вы ограничены во времени, то можно найти даже товарищей, готовых поиграть РВЕМ, то есть через электронную почту! Вот это уже точно будет приключением на всю жизнь...

приключениям на Кринне, как русская рулетка — к игрушечному лото. Это игра для взрослых, зачастую горькая и безжалостная, как сама жизнь. И так же, как и в реальной жизни, выиграть в Planescape невозможно. Но, право, попытка того стоит! **MC**

При оформлении статьи использованы фрагменты работ художников: Tony DiTerlizzi, Stephanie Pui-Mun Law, Marguerite Elle Lacroix и Lars Grand-West.





корпоративный портал

# WWW.FORMOZA.RU

## НОВОСТИ

ОБЗОР САМЫХ ПОСЛЕДНИХ И ИНТЕРЕСНЫХ СОБЫТИЙ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРОВ «ФОРМОЗА»

## акции

АНОНСЫ РЕКЛАМНЫХ АКЦИЙ И ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЙ, ПРОВОДИМЫХ КОМПАНИЕЙ ДЛЯ СВОИХ ПАРТНЕРОВ И КОНЕЧНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



[www.formoza.ru](http://www.formoza.ru)

## некоммерческие проекты

- РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ «ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ»
- КОМПЬЮТЕРНЫЙ МУЗЕЙ
- КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ
- ШКОЛЬНЫЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ЦЕНТРЫ
- ИНТЕРНЕТ-КАФЕ
- FORMOZA QUAKE MISSION

## магазины

- РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ В МОСКВЕ И РЕГИОНАХ
- СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ
- БИЗНЕС-ПАРТНЕРЫ
- КАК СТАТЬ ДИЛЕРОМ

# ПОСЕТИТЕ НАШ САЙТ





**Н**аконец-то вышла игра «Jagged Alliance 2: Цена свободы»! Я дрожащими руками достал диск и с трепетом стал изучать его. Надо сказать, в этом нет ничего странного — я всегда с трепетом изучаю содержимое диска, когда выходит игра под названием «Цена свободы», каждый раз надеясь найти на диске прайс-лист со свежими расценками на свободу. Однако который раз меня обламывают! Просто данная игра, очевидно, является третьей частью трилогии «Цена свободы», выпускаемой для конспирации различными издателями. Первая часть, к примеру, создана фирмой Origin и является космическим симулятором под названием Wing Commander IV: The Price of Freedom. Ее продолжение — «Иван Ложкин. Цена свободы» — увидело свет в 1998 г., однако оно уже было квестом от «КомпьюЛинка». И вот наконец мы получили последнюю серию — тактический симулятор от «Буки». Однако, посмотрев все эти три игры, я так и не смог выяснить, почему у нас нынче свобода, в связи с чем и выражаю свой протест! Также, надеюсь, что теперь игры с названием «Цена свободы» перестанут наконец выходить!

Панков Николай

**А  
Л  
Е**

**ХИТ**

**Wanted Desperados,  
Dead or Alive**

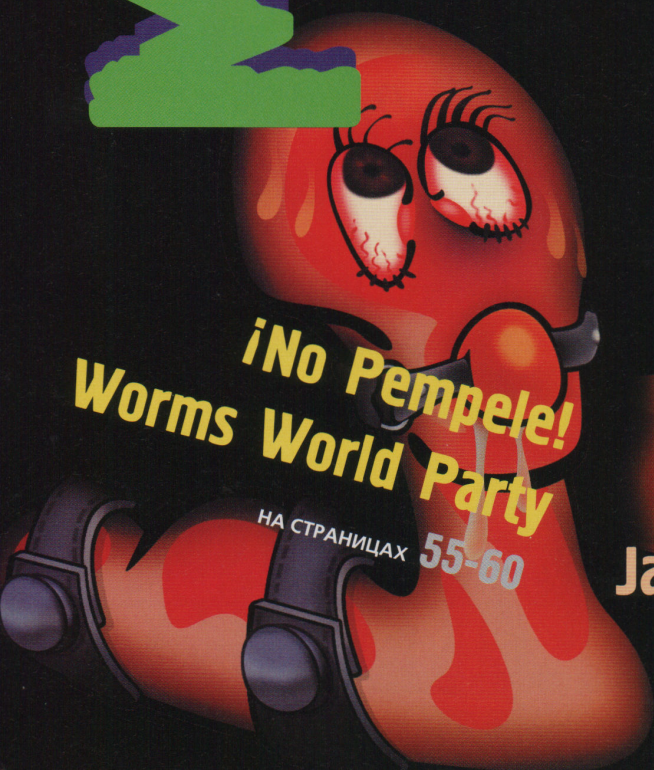
НА СТРАНИЦАХ 61-64

**iNo Pempele!  
Worms World Party**

НА СТРАНИЦАХ 55-60

**Jagged Alliance 2**


НА СТРАНИЦАХ 66-71






Дмитрий Резников

Константин Унин



# WORMS WORLD PARTY iNo PEMPPELE!



«**Н**о Пемпеле!» — кричали трибуны, размахивая разноцветными флажками. «Но Пемпеле!» — вторили им бойцы, истребляя друг друга различными суровыми приспособлениями. «That's gonna hurt!» — добавляли особо брутальные парни после того, как их граната отрывала репу очередному спортсмену. «Are you threatening me?» — вторили члены команды погибшего голосом Бивиса. Кричали женщины ура и в воздух чепчики метали.

Worms — однозначно любимая игра редакции. Даже сейчас, сидя на чемоданах в связи с переездом, мы продолжаем посвящать им драгоценное рабочее время за двумя оставшимися работающими компьютерами. Я — пишу MegaHit, коллега рядом — рубит злых червей пятого уровня своими двумя. Это типа такой сложный тест на прочность. У него получается, ибо за годы игры на мастерился уже немало.

«Какие годы игры, если Worms World Party появилась только что?» — спросит читатель. «Ничего, — ответим мы. — WWP как две капли воды похожа на Worms Armageddon, которая, в свою очередь, практически ничем не отличается от Worms 2, так что опыта поднабраться времени было немало». «Какой же он тогда MegaHit, если как две капли?» А такой! Мы вот в свое время про-

пустили Armageddon мимо этой славной рубрики, а потом полтора года практически каждый день после работы в него рубились (когда не заняты были «Арканойдом 2: Месть Доха»). Собирались было «Игры, любимые народом» делать, а тут — опа! Добрые парни из Team 17 порадовали — обеспечили возможность исправить ошибку, омегахитить «Червей». Что мы с удовольствием и делаем.

Но Пемпеле, читатель! Что такое Пемпеле, нам неизвестно. Так высказываются финские черви. Однажды мы с коллегой (который сейчас за соседним компьютером рубится) попытались выяснить это в финском чате. Горячие собеседники некоторое время думали, что бы это могло значить, и в итоге предположили, что на самом деле это не «пемпеле», а «перкеле», что в переводе значит «непереводимый финский фольклор» (реальные переводы разнились — от банального «дьявол» до сурового «#%\$@%\$#@ @#%\$###!»). Из других любимых wormсовых перлов стоит отметить «Come to para!», «Хороший, плохой... главное — у кого ружье!» и «ДАЙ!!! ДАЙ!!! ДАА-АЙ!!!» (типа «умри, умри, умри!»). Звуки были специально скачаны с официального сайта «Армагеддона», кстати, и прекрасные легли в «Мировую тусовку».

## Делай раз

Боюсь, не все понимают, что в названии статьи есть прямая ссылка на воздействие взрыва динамита на отдельно взятого червя. Не все (как бы дико это ни звучало) знают, что

такое wormы. Если вас интересует, что нового появилось в Worms World Party, идите в конец статьи, описание изменений занимает целую главу. А вот если вы пока вообще не понимаете, о каких таких червях идет речь...

Итак, для тех, кто все пропустил: когда-то давным-давно, когда разрешение 320x200 еще существовало, команда Team 17 сделала игрушку Worms. У игрушки, вообще говоря, были прародители — Scorched Earth, Castles, Tank, — целый ряд игр, в которых одна артиллерийская установка пыталась замочить другую, находящуюся на противоположном краю экрана. Обязательным моментом при этом было разрушение ландшафта в том месте, куда падал снаряд. Эта фишка придавала игре особенное веселье, поскольку бессмысленных выстрелов практически не было: все, что не вылетало за экран, порождало импровизированный терраформинг к обоюдной радости играющих. Worms взяла концепцию и развила ее так, что... в общем, нельзя даже сказать, что все игры такого жанра с тех пор называются wormами — других игр этого жанра, сколько мне помнится, никто и не пытался создавать. Монополия. Лучше некуда, против бабки не попрешь.

Итак, для начала Team 17 сделала танки (точнее, теперь уже маленьких до зубов вооруженных червячков) мобильными. Теперь игрок мог ползать по ландшафту в поисках наиболее удачного места для выстрела. Далее, черви были объединены в команды по четыре: даже очень удачный выстрел противника не мог теперь на первом же ходу закончить игру. Наконец, был принципиально расширен арсенал. Эти три обстоятельства кардинально и навсегда изменили

## Паспорт

### No Pempel! Worms World Party

Жанр: wormы  
Издатель: Titus  
Разработчик: Team 17

URL: [www.team17.com](http://www.team17.com)

#### Системные требования:

Процессор: Pentium 233 МГц  
RAM: 64 Мбайт







А, мой злобный друг Колик Печечный, ты будешь отмщен, клянусь в этом всеми червячими яблоками мира. Редисочные дятлы, вы все утопнете в пучине, нещадно вас порежу я!

геймплей. Вместо артиллерийских снарядов разной степени разрушительности нам дали гранаты, взрывающиеся не при ударе, а через указанное время; оружие ближнего боя — узи, шотган и пр., то есть возможность стрелять по прямой; возможность треснуть противнику по морде лично — с подбросом вверх, с выбросом вперед, наконец, классический kamikaze — с уничтожением себя самого и активным нападением всех встретившихся на пути. Здесь надо пояснить: дело в том, что worm, падающий с ландшафта в воду, это уже не worm. Это светлая память. Поэтому очень важно было, в каком направлении полетит противник после удара и встретится ли ему на пути какой-нибудь спасительный обломок территории, от которого жертва скрошетит обратно, на сушу. Или (что жела-

цем, и они умрут: шесть бомб прямо с неба, прямо на головы и очень, очень больно. Далее: динамит и мины. Чудесные изобретения, резко придававшие смысл wormовской способности ползать: червяк неторопливо подползал к коллеге, ставил невероятной разрушительной мощи штуку и так же неторопливо уползал. После чего стремительно приделывались крылья. Динамит — чуть ли не символ wormов: это было более чем круто и ничего подобного раньше не было. Ну, и для полноты картины помянем овец: тот же динамит, только ходячий. Точнее, бездумно скачущий в заданном направлении. По команде — взрыв.

Перечисленным списком не ограничивается: у каждого из пунктов были вариации — скажем, кроме обычной бомбы существовала кластерная. При падении она разлеталась на несколько частей, каждая из которых в свою очередь тоже взрывалась. Получалось существенно больше и с задеванием сразу нескольких стоящих рядом wormов. И так во всем. Кроме того, я вообще ни слова не сказал о разнообразных средствах, облегчавших перемещение, например ninja gore (она же кошка). Освоившие раскрутку «смышка» на этой веревке с крюком поражали новых игро-

ков тем, насколько близко, оказывается, можно подобраться к чувствующему себя совершенно защищенным червя. Однако не о том речь: моей задачей было не описать арсенал, а дать представление о размахе. О размахе, за счет которого сформировался совершенно фееричный геймплей. За wormами проводили часы и сутки; в wormов совершенствовались месяцами, и wormов, как мы видим, не забывают уже годами. Совершенно невозможно передать, что чувствуешь, когда собираешь в кучу вражеских wormов, с тем чтобы потом подарить им заботливо припасенный динамит, когда противник чуть-чуть промахивается. У тебя остается ровно один хитпойнт, но этого хватает, чтобы добить врага; когда граната отскакивает от двух стенок и ложится противнику точно под ноги, когда от твоего удара worm слетает с обрыва, по дороге сшибает стоящего ниже wormа, и оба катятся в воду... В общем, любой, игравший в wormов,



именно в процессе исполнения этого танца мы подходим к тому, что клевый геймплей был лишь частью успеха wormов.

Танки — это скучно. Это, конечно, тоже было клёво, но скучно. Слишком серьезно. Team 17 создала совершенно ни с чем не сравни-

Начав играть во вторых «Вормов», многие жаловались на крайне некачественный прыжок: далекий, но очень низкий, что делало его существенно менее эффективным, чем в первых «Вормах». Червякам часто нужно выбирать из неровностей местности; низкий прыжок очень ограничивал свободу перемещений. Массы жаловались напрасно: как известно, RTFM. При ближайшем рассмотрении в «Вормах» оказалось аж три прыжка, и знать про них необходимо всякому, кто хочет бросать серьезные вызовы своим товарищам по оружию (не говоря уж о том, что без этого знания просто невозможно пройти часть singleplayer'ных миссий). Итак, прыжок номер раз — одинарное нажатие Enter: тот самый далекий и низкий. Прыжок номер два — двойное нажатие Enter: достаточно высокий прыжок, совершаемый, обращая ваше особое внимание, назад. Наконец, чудесный третий прыжок: двойное нажатие Backspace. Сие есть очень-очень высокий прыжок практически на месте — с кувырком и отлетом назад в верхней точке, позволяющий при умелом использовании творить чудеса. Привыкшие к обычным прыжкам игроки в течение недели-двух с крайним удивлением обнаруживают, куда можно забраться и откуда можно вылезти при помощи этого прыжка. Рекомендуется к обязательному освоению.



может выдать огромный список поводов вскочить из-за компа с истошным криком «йийЕсссс» и полнить ритуальный танец «ябля, дорогой Петя, все же вздрючил, хоть ты и грозился мной в течение полутора часов, что все будет наоборот». Именно здесь,

мую атмосферу, нарядив дождевых червей в камуфляж и сунув им в зубы арсенал Шварца в «Коммандос». Игра стала смешной, а смеяться, как совершенно точно известно, лучше в коллективе. Мочить не абстрактного компа, а только что обидевшего тебя





Еще маленький кусочек хитов: вы обращали внимание, что при использовании некоторых средств перемещения (bungee, jet pack, parachute) рядом с вами появляется иконка с каким-либо оружием? Собственно, ничто не мешает вам самому выбрать, какое оружие будет на этой иконке, и использовать его, не прекращая пользоваться тем самым средством перемещения. Для этого надо всего лишь нажать Enter: за невозможностью прыжка в процессе спуска на парашюте эта кнопка отводится под использование оружия. Смысл такой процедуры? Ну, представьте, что вы пролетаете над пропастью, по ходу дела сбрасывая в самый ее центр динамит. То есть остаетесь наверху, но динамит кладете прямо на радостно задранные в небо и кричащие: «Папа, папа, посмотри, парашютист!», — мордочки. Другой вариант: прилетев к противнику на jet pack'e, вы аккуратно кладете ему под ноги гранату и имеете целых пять секунд для отбивки в совершенно не касающемся вашего противника направлении. При хороших раскладах его после этой операции вообще уже ничего не касается. Здесь есть еще одна хитрость: jet pack в такой ситуации немедленно становится бесконечным, и вас ограничивает только вами же выставленное время отступления. В среднем — от трех до пяти секунд. В общем, повторюсь: RTFM.



(попадет — не попадет), дружный хохот подпитывается комментариями самых язвительных членов компании. Вормы располагают к веселью: мочить противника овцами и бейсбольными битами (о, как прекрасна национальная американская забава! Удар по голове — и червяк пикирует куда-то далеко за край карты) существенно круче, чем пошлыми рокетлаунчерами и миниганами.

Последние в игре, кстати, тоже есть, но это же совершенно не то, что в «Квейке»! Наконец, последний

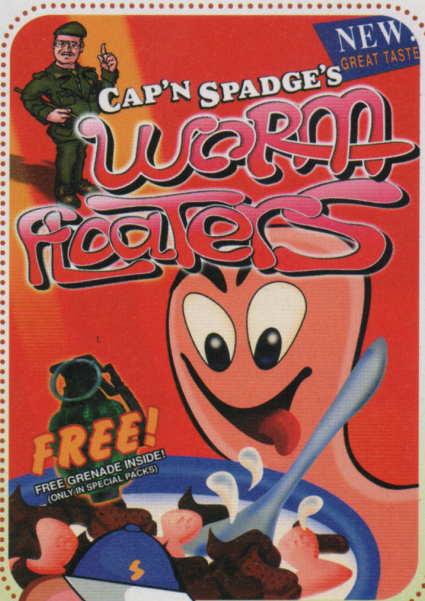
штрих. Team 17 заставила поверить в своих «Вормов» весь мир. Она сделала ролики. Это произведение искусства. Это стиль и юмор, встречающиеся в единичных играх. Я раньше знал магазин, в котором крутили эти ролики в порядке демонстрации достоинств мониторов, но году в 1998-м «Вормов» сменила какая-то ерунда, и я не знаю, где порекомендовать вам посмотреть на ЭТО. А жаль, очень жаль: вы много потеряли, если не видели ролики из первых «Вормов». Те, кто начал играть сразу во Worms 2, даже не могут себе представить, какое жалкое зрелище представляют собой тамошние ролики по сравнению с феерией просто Worms. 3D-модели и сюжеты, вызывавшие хохот. Сюжеты, точно схватывавшие атмосферу стебного милитаризма и потрясающе изящно передававшие ее, это с одной стороны. С другой — плоские мультики и жалкие потуги на юмор. Причина такой перемены, кстати, крайне забавна, но здесь мы уже начинаем разговор о новой эпохе вормов.

### Делай два

Вторых «Вормов» ждали как нового пришествия. Повторение казалось невозможным, но нам обещали, и мы ждали. С выхода «Вормов» прошло ... лет; компьютеры стали «Пентиумами» и обзавелись 3Dfx'ом, появились второй Quake, Starcraft, Unreal — в об-

щем, вы представляете себе, сколько революций произошло на отдельно взятом PC. В «Вормов» продолжали играть, хотя технически они уже были обломками древности. Новая серия не могла быть похожей на старую; и никто не представлял себе, как можно будет повторить успех.

Собственно, принципиально не изменилось ничего. Большую часть того, что сказано выше про первых,



можно применить ко вторым.

Отличия новой части:

1. Масса нового оружия. Средств массового и индивидуального пораже-

ния стало минимум на четверть больше: к каждому типу оружия что-нибудь добавилось. К компании пистолетов присоединился лук: замечательное средство послать ворма подальше, не подходя при этом к нему поближе. К овце — бабушка, ходящая очень медленно и не собирающаяся перепрыгивать через намеченную цель. К самонаводящейся ракете — самонаводящийся почтовый голубок, существенно талантливее

и бурно реагирующего на ответную обиду противника — да ведь это счастье! Вормы сделали танки персонализированными; передача управления в руки человеку делала «персонализацию» законченной. Компьютеру никогда в жизни не сотворить столько глупостей, как человеку; удел компьютера — максимум презрительное «ну и придурок». А вот друг идиот способен довести тебя до приступа хохота, способного натурально свалить со стула. Человек аккуратно

подходит к самому краю пропасти, чтобы лучше прицелиться. Долго вымеряет шаги, чтобы не дай бог не свалиться. После этого случайно нажимает вместо выстрела прыжок и красиво, ласточкой, входит в воду. Это самый примитивный вариант. Бывает интереснее: человек решает отползти в сторону, чтобы перекинуть гранату через гору, не замечает края экрана и просто уходит. Красиво, просто, целым здоровым сотенным вормом. Тут напряжение отпускает



Как же нам не материться, не вопить от страшных бед? Мой партнер в игре с червями мыслит вовсе, как мопед! Я его прирежу отверткой! Кто так стреляет?! Ну кто так стреляет?!





ракеты обходящий препятствия, а по прибытии — наносящий существенно больший, чем ракета, урон. К airstrike'y — napalm strike (выжигание противника на корню), mail strike (медленно планирующая с неба и взрывающаяся при приземлении почта; тот же airstrike, но существенно больше зависящий от ветра), mole squadron (кроты, прорывающие остров до самого низа и взрывающиеся при встрече с вормом), наконец, совершенно чудесный carpet strike — ковровые бомбардировки. Ковровые бомбардировки, оказывается, это когда с самолета сбрасываются свернутые в рулоны ковры, которые прыгают по местности, нанося чудовищный урон при каждом падении. Крайне разрушительная вещь, которая, впрочем, не может сравниться с появившимся новым классом вооружений — супероружием. Сюда, скажем, относится статуя ослы, падающая с неба, бьющаяся об землю, порождающая этим сильный взрыв, слегка подсакивающая, снова падающая — и так до самой воды. Неважно, насколько высоким был остров — смерть гарантирована практически любому ворму, оказавшемуся под статуей. А статуя очень, очень широкая — для того чтобы воспринимать последствия не как дырку в острове, а как формирование двух новых островов. Другой пример: nuclear test. Уровень воды очень резко поднимается, хороня всех имевших неосторожность не забраться на какой-нибудь шпиль. Плюс к этому все вормы заболевают —

минус два хитпоинта за ход. И так далее.

2. Все оружие стало работать немножко по-другому — иначе разрушать ландшафт. Вормы стали немножко по-другому ходить, прыгать (см. врезку) и скатываться по этому ландшафту. В подробности не вдаюсь: знакомые с обеими частями и так в курсе, что во вторых «Вормах» cluster bomb изменили,



airstrike'y сильно усложнили прицеливание, а мины с динамитом существенно хуже сбрасывают вормов в воду, чем раньше. Для всех остальных эта информация не представляет особого интереса: вряд ли кто сейчас станет играть в первых «Вормах», если не был знаком с ними раньше.

3. Появились закрытые карты — cavern'ы. На них нет airstrike'ов и прочей сыпящейся с неба радости, на них нет острова, с края которого можно было бы выкинуть противника в воду. На них игра идет медленнее и расчётливее, хотя остается возможность прорваться до воды или выкинуть противника за край экрана (да в конце концов, бывают и карты с озерами посередине, но все равно геймплей другой).

4. Вормы стали настраиваемы. Это было и раньше — небо и земля. Настроить можно силу оружия,

Если копнуть, с чего на самом деле все началось, то выяснится, что настоящими предшественниками червей были также представители животного мира. Давным-давно существовала такая фишка, как qbasic. На нем можно было, так сказать, программировать, это особенно вдохновляло начавшую оперяться компьютеризацию средних школ. В качестве наглядного подтверждения к собственному оболочке языка программирования прилагалось несколько примеров того, что на этом языке можно извлекать. Один из таких примеров вы можете найти в любом телефоне Nokia, где он скрывается под кодовым именем Snake; другой (как сейчас помню — gorilla.bas) представлял собой поединки двух горилл, забрасывающих друг друга бананами до смерти. При падении на почву бананы шумно взрывались (ну, шумно — это так, художественное преувеличение), оставляя в ней, в почве, большие дырки.

Какой же это был год? Уже тогда пожиравший квадратики и увеличивавшийся в размерах питон однозначно мерк рядом с азартными гориллами. Предпосылки для появления игры всех времен и народов были налицо.



Предпосылки для появления игры всех времен и народов были налицо.



количество каждого оружия у команды, ход, на котором оружие становится доступным, время на отступление после выстрела, время, через которое начинается подниматься вода (режим sudden death), скорость, с которой она поднимается, — в общем, это очень и очень малая часть. Двух одинаковых вормов теперь не бывает: любая компания настраивает все под себя. С одной стороны, есть проблемы с соревнованиями при встрече, с другой стороны... разнообразие — попадаешь в новую компанию, понимаешь, что «Вормы» — это опять новая игра.

5. Наконец, моя любимая фишка. Статистика была еще в первых «Вормах» (а как же — персонализация, и не посмотреть, сколько червей моя команда за жизнь замочила!). Но тут статистики стало в два раза больше.



Почему, ну почему нельзя избить червя костылем?!  
Алюминиевый костыль — самое великое орудие убийства!  
И мой отбойный молоток редисок в ступке истолок!



И сколько я убил, и сколько у меня убили, и сколько игр выиграно/проиграно, и обобщение всего этого в очках... Плюс послематчевая статистика: ворм матча, выстрел матча, больше всего урона одним выстрелом, больше всего убийств одним выстрелом, самый





трусливый  
ворм, са-  
мый  
скудный  
ворм, са-  
мый забав-  
ный ворм...  
Мы любим сво-  
их вормов  
и хотим знать  
о них все! Ах

да, теперь у каждой команды появилось свое фирменное супероружие, свой флаг, свой гимн, свой speech-pack (о, сколько же этих speech-pack'ов!!!). Жизнь прекрасна.

Жизнь почти прекрасна. Worms 2 однозначно стал культовой и, конечно же, очень хорошей игрой. «Вормы» — тот самый случай, когда геймплей не пропешь, и геймплей, к которому еще и добавилось множество новых возможностей, спас игру. Но до сих пор фанаты вздыхают по старым «Вормам», потому что оказалось, что кое-что все же пропить можно.

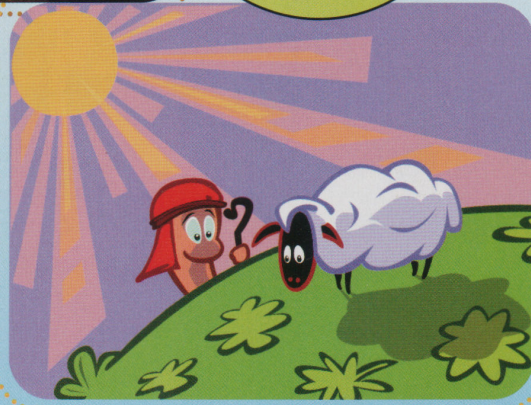
Всю малину испортил технический прогресс. Причина, по которой ролики вторых «Вормов» существенно хуже роликов первых, а антураж если не хуже, то уж больно другой, неожиданна, но очень проста: в 320x200 вормов было очень плохо видно. Поэтому скопления грязно-розовых точек легко додумывались до тех самых боевых, агрессивных, до зубов (зубы были прорисованы с особой любовью) вооруженных ушибленных на голову убийц, которых мы видели в роликах.

В 640x480 вормов стало можно разглядеть. И они неизбежно стали милыми и мультяшными. Внутри все так же бились сердца тех убийц, но на лицах болтались разной степени глупости улыбки. У тех вормов была настоящая война в настоящей стране (что, кстати, четко излагалось в истории). Эти вормы — дети, играющие с игрушечными гранатами на какой-то детской площадке для игр (да, это тавтология, но это так!)

Удар был силен. Собственно, многие фанаты первых «Вормов» просто не стали играть во вторых. И не спорю со мной, дорогой прим. ред., я этих многих видел вагон и маленькую тележку. (Да очень мне надо с тобой спорить... Прим. ред.) Причем, кроме нового стиля, была еще одна проблема: вормы стали слишком крупными. В 640x480 нам показывали приблизительно четверть карты. Хорошо тем, кто считает «Вормов» аркадой! А правильные пацаны знают, что это на самом деле тактическая игра. В общем, я сам отношусь к тем, кто поиграл во вторых «Вормов» пару раз и забросил. Аккурат до «Армагеддона».

**Делай два: Армагеддон**  
Add-on к «Вормам», кажется, даже имел совесть и признавал себя add-on'ом, чего эта публика делать не любит. От вторых «Вормов» он отличался буквально мелочами, но именно эти мелочи возвратили игре часть поклонников (и меня в их числе).

Самая главная мелочь: появление разрешений 800x600 и 1024x768. Как вы думаете, картиночки были перерисованы специально для этих разрешений? Ни хрена. Поэтому 1024x768 — это почти четыре раза



640x480. Мелкие вормы (не так видно их сопливое уродство) и большая карта. Почти первая часть. Можно играть.

Теперь мелочи. Изменений в геймплее нет вообще. Немного нового оружия (кстати, я могу не очень хорошо помнить, в какой именно части вторых «Вормов» что именно появилось — уж больно слабо они отличаются). Осел, например, мог появиться только в «Армагеддоне». Не помню, но суть это совершенно не меняет). Главная новая пушка — Armageddon. Как и следует из названия, канты всем. Рассказывать не буду, дабы не портить удовольствия. Надо увидеть своими глазами. Далее: появились новые режимы, особый упор на single-player. В «Вормов» теперь можно играть без товарищей. С компом играть всегда было скучно, если вы делали это хоть сколько-нибудь регулярно. И если воспринимали игру как тактическую, кстати. Ком-

пьютер туп настолько, что обыгрывается просто правильной расстановкой вормов на ландшафте. То, что враг не мажет вообще, совершенно его не спасает: он не мажет, когда есть куда бросить гранату. А когда граната физически не может долететь до вашей нычки, то подобраться к вам поближе на кошке и разрядить в лицо шотган — нет, это не для нас. Так вот, с компом особо не зарубишься, зато появились миссии: полный и совершенно бессмысленный изврат, по выполнению крайне ласкающий самолюбие. Облететь на jet-pack'e мишени, скидывая на них гранаты. Правильно расставить балки, имеющиеся в крайне ограниченном количестве, и доползти до ящика, в котором взять шотган, которым надо застрелить находящегося на другом краю карты врага. Перепрыгнуть семь пропастей, в которые время от времени падают мины. И так далее. Практически единственное решение, без права на ошибку, вызов способностям, но все же фан. Еще больший вызов способностям — тренировочные миссии. За считанные секунды нужно сотворить невероятное. Узнаешь много нового о вроде бы хорошо знакомом оружии, прокачиваешь самооценку. Наконец, death-match: в каждой следующей партии компа все больше, нас все меньше. Комп, очевидно, все умнее (ну, в меру способностей). Выдается информация о выигранных играх, проигранных играх и ранг команды. Памятник тщеславию. Высший уровень — двое наших против пятнадцати комповских. Высший ранг — elite. Мой любимый режим.

Все. Ах, да — в Armageddon'e еще нарисовали новое меню.

## Всемирная туса

В Worms World Party не нарисовали даже нового меню. Поменяли фон и чуть-чуть — картинку в рамочках. Настолько же она отличается от предыдущей части во всем остальном.

Собственно, задачу рассказать о «вормах» как об игре я выполнил. Для тех, кто еще не понял, повторю: новая игра точно такая же, как предыдущая серия. Для интересующихся, как и обещано в начале статьи, следует подробный список нововведений.

Модификации игры в целом. Сверх обычных настроек можно включить глобальное изменение правил игры, например оружие наносит двойной урон. Конкретный тип оружия — мордобой, пистолеты, взрывающееся оружие, животные и т. д. — наносит двойной урон. Падения — увеличенный





Эти тех всех уликвидируют! Потому что это все то. Что не то, то это того! Эти — знайте, сердцем мы с вами! Потому что сейчас тех не станет! А, НО ПЕМПЕЛЕ! БАНЗАЙ!

урон. Ворма не отбрасывает взрывом — он как бы приклеен к земле, сбить его можно только в ближнем бою. Повышенная скользкость местности: уж если ворм поехал, то до конца. Во всех ящиках содержится овца (что есть очень разрушительно). Вормов нельзя убить — только сбросить в воду. В общем, вы поняли. Можно выбрать до трех модификаций сразу. Мне не нравится это ВСЕ. Напомню, я вообще воспринимаю «Вормов» как стратегию. Исходный баланс меня очень даже устраивает, а все, что его сбивает, мне не нравится. Все попытки играть с модификаторами вызывали у меня (и у большинства окружающих) крайне неприятные ощущения, описываемые фразами наподобие «Ну и что за дерьмо мы опять сделали из игры». Это мое личное мнение (не совпадающее, впрочем, с мнением редакции. Смысл данной



фразы следует воспринимать наоборот (Прим. ред.). Возможно, надо экспериментировать дальше и найти какую-нибудь аркадную комбинацию, дающую невообразимый фан.

Возможностей устранить что-то, что давно не нравилось вам в «Вормах», стало больше. И это хорошо.

Совершенно чудесная вещь — режим Full Wormage, которого я в «Армагеддоне» не припомню. Это жестокое месилово. Очень жестокое месилово. Вот где аркадный фан. Включено вообще все оружие в неограниченном количестве. Партия длится недолго, но оставляет море приятных ощущений. Играть с компом противопоказано: скучно.

Два новых режима: включаются там же, где модификаторы. Один — fort mode. Команды сидят на двух островах, каждый из

которых не генерится случайно, а представляет собой фирменный форт команды. Художники Team 17 постарались, но мне (а позовольте, Мойша, за кого я еще могу вам говорить?) все равно не нравится. Не столько не нравятся картинки, сколько раздражает сам режим: бессмысленное перебрасывание гранатами и ракетами плюс немножко шотгана. Финские вормы. Другая фишка — points for weapons: за игру получаем очки, за очки покупаем пушки. Сверх купленных пушек дается только самое необходимое: бауки, гранаты. Это повеселее, хотя аркадникам опять-таки не понравится: слишком сосредоточенное, вдумчивое и аккуратное занятие. В общем, революции ни один из двух режимов не совершил.

Наконец, доведен до ума singleplayer. СОВЕРШЕННО из-

вращенные миссии, битья над которыми — одно удовольствие. Их СЛОЖНО проходить, их ОЧЕНЬ сложно проходить с первой попытки, но только за это дают золотую медаль. Прошел с пятнадцатой — счет

открывается заново. Я скоро озверею. Масса зверских тренировочных миссий и зверских миссий time attack — та же фишка, только в профиль. На экране, описывающем миссию,



в числе прочего есть ваш рекорд выбранной команды и лучшее время за всю историю — очевидно со ссылкой добившейся этого замечательного результата команды. И главное — ведь каждый раз кажется, что пройти это дело ТАК ПРОСТО! Highscore — великая вещь.

## Продолжение следует

«Вормы» не меняются и непонятно, собираются ли менять. World Party — значит, игра вновь оптимизирована под зарубы через Internet, там вас ждет много разных радостей и много новых рейтингов, но все это не поменяет главного: вормов. Если вы не видели их — вливайтесь: специально для вас выпускаются новые, не отличающиеся друг от друга редакции этой игры. Если видели, но забросили — возвращайтесь: они все так же хороши. Если видели и продолжаете играть... Что тут можно сказать: у вас наверняка давно есть Worm World Party, и вы сейчас всю ругаете меня ламером и подробно излагаете, почему именно я совершенно ничего не понимаю в этой игре. Потому что в Worms каждый — сам себе отец. **MC**



Вы думаете, черви жрут сыр? Ничего подобного — сыр это дом, нора и отец родной! В сыре черви ныкаются и изничтожают его разными орудиями! А жрать — нет, так что без опаски можете зарывать свой сыр в землю!





# ГЕРОИЧЕСКИЕ ОТМОРОЗКИ

Потомок Графа

**П**аспорт

**Desperados: Wanted Dead or Alive.**

Жанр: тактический симулятор банды

Издатель: Infogrames

Разработчик: Spellbound Software

URL: [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

Системные требования:

Процессор: Pentium 233 МГц

RAM: 64 Мбайт

Давно это было. И не рядом. Скорее, даже совсем наоборот, вдалеке, на землях Америки, причем приблизительно на территории штата Нью-Мехико. Как известно из многочисленных вестернов, Дикий Запад, а в особенности американо-мексиканская граница, издавна славился богатырской урожайностью на разного рода отморозков. Впрочем, не редисками одними славна Америка — часто на ее землях встречаются и, наоборот, герои, считающие своим долгом истребить за свою жизнь наибольшее количество злодеев. Причем, несмотря на сильно могучее превосходство в численности, отморозки чаще всего проигрывают. Победителям тоже, как правило, приходится не сладко. Они, тяжело раненные в последней дуэли, на загнанной лошади уезжают вдаль, отвергая предложенное спасенными от злодеев людьми вознаграждение. Главный герой этой игры в накладе не останется. Почему? Да потому, что он нечто среднее. Героический отморозок.

**Ф**игурой высшего пилотажа у отморозков издревле считался захват едущего поезда с ценным грузом. Для этого, как правило, группа нехороших ребят на конях, долго стреляя из револьверов по вагонам, движется курсом, параллельным рельсам, по которым идет паровоз. Потом один из них, обычно самый отмороженный, цепляется своими передними конечностями за выступающие вбок части последнего вагона, после чего перестает использовать свою лошадь в качестве опоры, таким образом оказываясь на борту состава. Далее он бежит по крыше, добивая охранников, которых случайно не задело шальными

пулями, в результате попадая внутрь отсека, хранящего в себе самый ценный груз. После завладения мешком с искомым кабаром злой мужик выкидывает его своим подедельником, а потом выпрыгивает и сам на приготовленную лошадь.



Именно этот трюк и проворачивают четверо неизвестных, после чего взрывают вагон и смываются в неизвестном направлении. Незамедлительно добросовестные служители закона по всему штату принимают на желтой бумаге рисовать схематичные наброски, очевидно надеясь, что по этим чудовищным рисункам кого-нибудь опознают. Вот тут-то и появляется наш герой — простой американский парень Джон Купер. Сам по себе отморозок первостатейный, однако имеющий ряд моральных принципов. Во-первых, он старается не обижать людей, которые в него пока не стреляли. Во-вторых, если в него стреляли почти все, то отвечать он старается тем, которые не могут вызвать кавалерию Соединенных Штатов. Ну и в-третьих, старается не стрелять вообще, потому что выстрелы привлекают внимание. Ножом работать гораздо сподручнее.





Это самая надежно охраняемая тюрьма в округе — Форте-ца. Вернее, была таковой, пока Джон Купер не перерезал всю охрану, чтобы освободить своего врага, Санчеца.

Как вы понимаете, этот герой берет на себя задачу поимки бандитов не потому, что он такой хороший, — просто очень нужны ему 15 тысяч зеленых, обещанные за редисок. Разумеется, одному такая задача не по силам, а значит, необходимо собрать веселую компанию старых друзей, в просторечии именуемую бандой.

По-моему, сейчас как раз самое время сказать, о чем, собственно, идет речь. По жанру игру Desperados можно охарактеризовать как тактический симулятор банды в реальном времени. Игроку предоставляется возможность силами нескольких «отчаянных» вершить могучие дела вроде уничтожения мексиканских бандформирований, избавления городов от представителей власти и тому подобных подвигов. Каждый наш бандоган обладает рядом уникальных навыков, при помощи которых он и расправляется с окружающими. Почему-то такой подход мне напомнил старую добрую игрушку The Lost Vikings, где каждый викинг умел делать что-то свое, а вместе они образовывали универсальную команду. Возможные действия наших отморозков отображаются в верхнем правом углу экрана, вокруг портрета. Всего их у каждого по пять.

Как я уже сказал, предводителем этой банды является Джон Купер, крутой мужик типа ковбой. Он довольно метко стреляет из револьвера, но лично я почти не пользовался этим его умением — так как большинство миссий происходит на территории густонаселенной противником, который имеет крайне неприятную особенность сбегаться громадной толпой на выстрелы. Однако Джонки неплохо владеет и кулаком, и ножом, который, как известно, летает вполне беззвучно. Удар кулаком способен на какое-то время полностью выключить противника. Если это средство повторить несколько раз, то пациент даже может двинуть когнями, так как каждый удар отнимает от 5 до 15 хитов. Потерявшая сознание жертва обретает некое количество звездочек над головой, которое призвано демонстрировать степень погруженности человека в мир грез. Чем звезд больше, тем дольше будет валяться пациент. Однако рано или поздно он все равно очнется, после чего поднимет жуткий плач на тему «помогите, хулиганы зрения лишают».

Поэтому если жертва является врагом, то лучше всего ее тихо зарезать ножиком. Удар ножом смертелен. Купер с таким мастерством режет людей, что поневоле начинаешь сомневаться — не мясник ли он. Четвертое действие — это бросок ножа — наверное, самая часто используемая возможность. Подкрадываемся эдак к противнику на небольшое расстояние и хрясь ножиком в горло. Можно, конечно, попытаться подойти вплотную и зарезать, но нет стопроцентной гарантии, что враг не заметит раньше и не выстрелит первым.

Также Джон обладает ценным прибором — хронометром с музыкой. Это очень нужное оборудование, так как оно способно привлекать внимание противника. Зачем его привлекать? Ну как это зачем?! Звонят часики, лежащие на земле, глупый редиска, находившийся неподалеку, подходит и говорит: «О, музыкальные часы... Чьи это?» Как правило, он уже не успевает выяснить



ния, ибо занимался подстрекательством к бунту среди рабочих на какой-то фазенде. Сэм — эксперт в области взрывчатки. Стреляет он тоже неплохо, причем использует для этого двенадцатизарядную винтовку, а значит, может без перезарядки положить в два раза больше врагов, чем Джон из своего револьвера. Второй возможностью является метание динамитной шашки. Это очень интересное занятие, ибо снаряд рикошетом отлетает от препятствий. Таким образом, динамит можно запустить по весьма причудливой траектории, причем враги, стоящие в непосредственной близости от взрыва, умирают, а находящиеся на небольшом расстоянии теряют сознание, однако желательно, чтобы в полете шашка находилась как можно дольше вне зоны видимости противника, так как злые парни почему-то очень не любят, когда к ним на голову сваливается динамит, а потому стараются убежать, едва заметив его полет.

Еще Сэм умеет вязать. Не в смысле шарфик там или красную шапку с зеленым помпоном, а людей. Это весьма помогает против стукачков — стоит себе иногда неприметный такой дяденька, возит зачем-то шваброй по газону, а лишь увидит кого из наших, сразу испускает вопли «ааа... десперадос» и бежит к ближайшему шерифу стучать. Такому надо на раннем этапе его акта гражданской бдительности заехать по голове, а потом связать и заныкать в таком виде куда-нибудь в темный переулок. Кроме этого господин Вильямс является счастливым обладателем мешка с радюшкой, который всегда норовит подложить в темный угол. Если мешок не бросается в глаза, то наступивший на него индивидуум будет неизбежно укушен насмерть. Еще интереснее оставлять его на пути

## Хабар



В игре существует ряд предметов, которые помогают нашим бандитам вести свою нелегкую деятельность. Да хотя бы тот же Куперовский нож или часы-ловушка. Нередко эти вещи теряются, однако расстраиваться не стоит. На карте любые предметы, с которыми можно производить какие-либо манипуляции, обозначаются желтым крестом. Так что, если ваш любимый нож остался в спине одного из бандитов, вы всегда можете, посмотрев на карту, выяснить, в ком именно он находится. Таким же образом обозначены и ящики с расходными материалами, такими, как бинты, пули повышенной точности или динамитные шашки. В каждой коробке, как правило, находится по два-три предмета, будь то пуля или пузырек с газом. Однако экономить весь этот хабар бессмысленно, так как из миссии в миссию он все равно не переходит. В начале каждого задания у персонажа фиксированный набор предметов, никак не зависящий от того, сколько вы насобирали раньше.

чьи, так как владелец часов кидает в него верным ножиком из-за какого-нибудь угла. Кроме всего вышеперечисленного, Джон умеет неплохо лазать по стенам и носить трупы врагов. Это, кстати, довольно важно — в игре нельзя мусорить. Если вы кого-нибудь порежете, то бездыханное тело лучше всего уволочь прочь от обитаемых зон, а еще лучше затащить в пустой дом.

Вторым в банду понадевает господин Сэмюэль Вильямс, старинный друг Джона. На момент воссоединения корешей Сэму как раз требуется помощь — он лежит без сознания







Таким вот образом Катя О'Харя коварно завлекает в свои сети мужиков-патрульных. Ох, не завидую я этому мужичонке в сомбреро — сейчас ему заедут сапожком по физиономии...

всадника — конь, чуя змею, начинает нервничать, в результате чего сбрасывает седока головой об землю. Ну и самое главное — если Сэм найдет где-нибудь бочонок с порохом, то может приволочь его куда-нибудь и отвести прочь пороховую дорожку. К чему это приведет, я думаю, объяснять не надо. Иногда в игре встречаются стационарные пулеметы Гатлинга. Оператором этих устройств тоже является Сэмюэль.

Следующий старинный друг Джона — Док Мак Кой. Его тоже придется вытаскивать из петли, причем на этот раз в прямом смысле этого слова. Одноглазый доктор — великий выдумщик на разные хитрости. В качестве основного оружия Док использует

## Поле зрения

Каждый человечек, управляемый компьютером, имеет поле зрения, которое можно определить при помощи фонарика, нарисованного на нижней панели экрана. После клика на фонарь, курсор превращается в знак вопроса, после чего, если подвести его к врагу или мирному жителю, на экране покажется треугольник, показывающий, какую зону освещает персонаж. В обычном состоянии он светло-зеленый, однако если человек чем-либо встревожен, то треугольник меняет свой цвет на темно-зеленый. На грани этого поля противник может вас и не заметить, если вы лежите и не двигаетесь. Однако это не значит, что вы будете свободно разгуливать в зоне, которую не высвечивает треугольник, — вас могут услышать. Особенно, если идете вы по деревянному полу или каменной мостовой, так что будьте осторожны. Треугольник врага, почуявшего присутствие кого-нибудь из ваших людей, становится оранжевым, а если вы попадаете в зону видимости, то он постепенно темнеет до красного. Если это случилось, то врага надо побыстрее устранить, пока он не поднял тревогу, переполошив всех в округе. Когда Кейт очаровывает противника, его треугольник становится фиолетовым — в таком состоянии враг оказывается абсолютно беспомощным. К нему можно подойти и стукнуть ногой. В темноте у всех зона видимости значительно уменьшается, однако слух, наоборот, становится острее. Зато ночью появляется уйма темных углов, в которых персонажа не видно вообще. Лишь жулик-игрок видит сразу всю карту...

ся длинноствольным револьвером, однако кроме обычной стрельбы может еще подрабатывать и снайпером. Для этого в саквояже, с которым он никогда не расстается, у него имеются приклад и оптический прицел, оперативно привинчиваемые к его оружию. При этом ему необходимы специальные пули повышенной точности, запас которых, к сожалению, ограничен. Среди всего прочего в этом саквояже есть пузырьки с газом, который выводит из строя оппонентов. Причем их можно просто кидать или запускать в воздух, вводя дульных шариков. Доктор быстро надует такой шарик, прицеливается к нему пузырек, а потом, когда летающий объект находится на нужном месте, по шарикку необходимо выстрелить. В противном случае шарикки летают лишь по ветру.

Разумеется, доктор может лечить огнестрельные ранения. Если, конечно, у него есть бинты, которых тоже, как правило, хватает немного. Последняя возможность Мак Коя — создание путала. Для этого он достает трость, надевает на нее свой плащ и шляпу и отходит прочь. Глупый противник, особенно в темноте, иногда долго пытается пристрелить это чучело, пока не нарывется на Куперовский нож в спину. Ну и последнее — Док неплохо владеет отмычками и может взломать практически любой замок.

Следующая бандитка — это Кейт О'Хара. В принципе она карточный шулер, а также просто искательница приключений. Пистолет у нее маленький и несерьезный, однако это в ней не главное. Во-первых, у нее есть десять карт типа дама червей. Если раскидать их дорожкой, а последнюю кинуть к ногам противника, тот начнет в задумчивости идти от карты к карте, пока не набредет на все тот же ножики. Кейт использует в качестве оружия и свое женское обаяние: она умеет очаровывать некоторых врагов, сменяя их с боевых постов. Как правило, все, что получает очарованный мужик, это удар грациозной ножкой по голове, после чего он теряет сознание. Как каждая уважающая себя дама, Кейт всегда имеет при себе зеркальце, с помощью которого всегда можно ослепить врага или даже поджечь порох солнечным зайчиком.

Такими вот разнообразными методами наша банда ведет борьбу со всеми вооруженными людьми Америки. Впрочем, после того как появляется очередной бандюган, следует

тренировочная миссия, которая учит, как пользоваться всеми его возможностями. Кроме вышеперечисленных основных персонажей, по ходу игры к банде примкнул еще двое — мексиканец Санчес (надо сказать, жутко тупой тип, которого придется сначала выбивать из крепости, вязать, избегать засад врага, доставлять шерифу, получать вознаграждение, а потом, зарезав шерифа, штурмовать усиленно охраняемую тюрьму Фортета, чтобы освободить) и некто Миа Нит денука с обезьянкой.

Чем эта игра сразу захватывает все внимание игрока, так это атмосферой Дикого Запада. Некоторые моменты проходят в таком напряжении, что просто начинаешь ежикаться в шкуру Джона Купера. Как-то, после нескольких часов игры, когда мне пришлось ликвидировать засаду в Змеином Ущелье, я пошел гулять на Поклонную гору. Только вот сидел и думал: спрятаться в тени, кинуть нож в мексиканца, подбежать, чтобы вынуть нож, спрятаться за скалой, кинуть нож в мужика, который подгреб

посмотреть, почему мексиканец лежит, вынуть нож, оттащить трупы в тень, пока вольнобродячий мимо редис отошел, кинуть нож в стоящего ко мне спиной солдата и унести его труп, чтобы не заметили... И вот иду я после такого по мемориальному



Кровавый урожай принесли нынче поля вокруг не приметной фазенды посреди штата Нью-Мехико. Это не работа мафия, это я сюда трупы сложил, чтобы в глаза не бегались.

комплексу, где Победоносец нарезал змия колбасными кружочками, и вижу, стоят двое в серой форме спиной ко мне. Я сразу прикидывать — стоят довольно далеко друг от друга, если в одного кину тесак, другой вряд ли



услышит вскрик. Черт, а куда труп девать — тут же вокруг полно нейтральных... Вот точно говорю — был бы с собой нож, точно кинул бы, даже несмотря на то, что меткости у меня никакой.

Атмосфера эта создается из множества мелких деталей. Противники постоянно что-то бормочут на ломаном английском, а иногда и испанском языках. Персонажи проделывают различные убопомрачительные трюки, которые все привыкли видеть в вестернах. Разумеется,

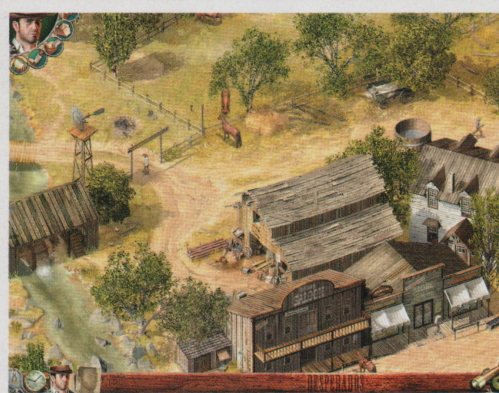
жав на правую кнопку, персонаж закатывается обратно. Есть и ставший уже классическим прыжок с крыши в седло лошади. Из оружия нельзя стрелять беспрерывно — чем чаще стреляем, тем быстрее пистолет перегреется. Короче говоря, добро пожаловать в настоящий вестерн.

Правда, особыми достижениями в области графики игра похвастаться не может, так что любителям навороченного 3D она может и не понравиться по вкусу. Я ни в коем случае не хочу сказать, что она выглядит плохо, — просто ничего революционного ждать не нужно. Зато не требует акселератора.

Не могу не повеселиться над искусственным интеллектом. В принципе претензии к нему невелики. Если поднимается тревога, то все находящиеся в зоне слышимости выстрелов сбегаются посмотреть, в чем причина. Особенно меня порадовал тот факт, что некоторые охранники поднимают тревогу, если какое-то время не могут найти своих товарищей. Однако иногда она срабатывает весьма странно: к примеру, отошел постовой посмотреть, кто это там на коне скачет, его никто пальцем не тронул пока, а товарищи уже хватились — бегают, спрашивают друг у друга: «Где толстый?!» Однако это полбеды. Можно отнестись на счет панической боязни врага. Случаются и худшие вещи: идет, бывало, мужик с винтовкой, и вдруг ему в спину втыкается нож. Однако не добывает случайно — у мужика 90 хитов, а его стукнуло на 85. Мужик настораживается: думает, к чему бы это? Конечно, обыскивает каждый угол, где враг, но тревоги не поднимает. Никого не найдя, он через некоторое время успокаивается со словами: «А, ну тогда ладно...». То есть, это все фигня — ну мало ли откуда нож в спину прилетел. Главное, это патрулировать. Еще очень веселили меня офицеры во время штурма тюрьмы Фортеса. Марширует такой офицер рядом с шестеркой солдат (это там патрули такие) и смотрит во круг. Если найти место, которое при марше видно солдатам, но не видно офицеру, то оттуда можно высунуться на секунду и спрятаться обратно так, что один из солдат обязательно пойдет проверить, что это там мелькнуло. После того как я таким



*Это вот мерзкие людешки подняли тревогу — видимо, сейчас начнут бегать и меня искать. Ну Бог в помощь — вдруг найдут кого, я только за, всеми четырьмя руками...*



## Строения

Города, как правило, наполнены домами. Это у них как-бы ГОСТ такой. Если аккуратно подойти к открытой двери здания, навести на нее курсор и подождать, то изображение замочной скважины изменит свой цвет. Если цвет зеленый, то в доме никого нет. Синий или красный цвет означают, что внутри находятся соответственно мирные жители или враги, причем их количество отображается цифрой рядом. Кстати, закрытые двери почти всегда открываются Доком. В дом, полный врагов, заходить, как правило, не стоит — неизбежно набьют морду. Однако после того как к нашей банде присоединяется Санчез, такие дома перестают быть помехой — этот крутой дядька сам набивает морды противникам внутри здания, если, конечно, их не больше трех. Однако и тут надо быть аккуратнее, потому что чаще всего дома имеют более одного выхода, а значит, бессознательные тела противников могут вылетать во все стороны, в том числе и под ноги противникам. При нажатии на Shift все двери подсвечиваются синим. Вообще дом — идеальная нычка как для персонажей, так и для трупов. В какую бы щель вы не спрятали врага, остается вероятность, что на него наткнется прохожий и поднимет тревогу, но если труп выкинуть, находясь внутри дома, то его уже никто никогда не найдет...

можно, стоя за углом, выкатиться кувырком и выстрелить в противника, а потом кувырнуться обратно. Если противник находится за углом, то курсор мыши, наведенный на него, изображает прицел с двумя крестами на нем — красным и зеленым. Значит, можно нажать shift и левую кнопку мыши — тогда стрелок выкатится за угол и выстрелит. На-

нако иногда она срабатывает весьма странно: к примеру, отошел постовой посмотреть, кто это там на коне скачет, его никто пальцем не тронул пока, а товарищи уже хватились — бегают, спрашивают друг у друга: «Где толстый?!» Однако это полбеды. Можно отнестись на счет панической боязни врага. Случаются и худшие вещи: идет, бывало, мужик с винтовкой, и вдруг ему в спину втыкается нож. Однако не добывает случайно — у мужика 90 хитов, а его стукнуло на 85. Мужик настораживается: думает, к чему бы это? Конечно, обыскивает каждый угол, где враг, но тревоги не поднимает. Никого не найдя, он через некоторое время успокаивается со словами: «А, ну тогда ладно...». То есть, это все фигня — ну мало ли откуда нож в спину прилетел. Главное, это патрулировать. Еще очень веселили меня офицеры во время штурма тюрьмы Фортеса. Марширует такой офицер рядом с шестеркой солдат (это там патрули такие) и смотрит во круг. Если найти место, которое при марше видно солдатам, но не видно офицеру, то оттуда можно высунуться на секунду и спрятаться обратно так, что один из солдат обязательно пойдет проверить, что это там мелькнуло. После того как я таким

образом отменил всех шестерых, их бравый командир продолжал как ни в чем не бывало маршировать по тому же пути. Однако это скорее исключение, чем правило.

Несмотря на эти мелкие неувязки, игра оставляет весьма приятное впечатление. Я провел немало часов за отстрелом буйных мексиканцев и прочих подозрительных личностей. Короче говоря, Desperados — несомненный MegaHit, и точка. **ME**



*Могучий дядька Санчез может таскать стационарный пулемет Гатлинга, поливая окружающий ураганом пуль. Все-таки незаменимый чувак. Можно сказать, Терминатор местного значения.*





# КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA — ЭТО СЕРЬЕЗНО!



**ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ  
НОВОГО КОМПЬЮТЕРА FORMOZA!**

## **СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ!**

Каждого покупателя **компьютера FORMOZA**  
на базе процессора Intel® Pentium® 4  
предъявившего этот купон в магазине «Формоза»  
по адресу **ул. Авиамоторная, 57** ждет

**ПОДАРОК**



### **ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ**

Ст. м. «Авиамоторная»,  
ул. Авиамоторная, 57  
(095) 234-2164 (5 линий)

### **ФОРМОЗА — ДМИТРОВСКАЯ**

Ст. м. «Дмитровская»,  
ул. Руставели, д. 1/2  
(095) 210-4400 (10 линий),  
210-9720 (5 линий)

### **ФОРМОЗА — БЕЛЯЕВО**

Ст. м. «Беляево»,  
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1  
(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322,  
330-2434, 330-2767

### **ФОРМОЗА — ОРЕХОВО**

Ст. м. «Домодедовская»,  
ул. Генерала Белова, д. 4  
(095) 390-0190, 390-4987,

### **ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД**

Ст. м. «Китай-город»,  
Б. Трехсвятительский пер., д. 2  
(095) 926-2452, 728-4004

**FORMOZA®**  
[www.formoza.ru](http://www.formoza.ru)

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.





Вы играете в Jagged Alliance? Ну да, я вас спрашиваю! Если играете, это хорошо, это правильно, а вот если нет, то это, простите, ни в какие ворота не лезет. Это знаете что? Дурной тон это!

Нельзя не играть в этот сериал. Хотя бы в одну из его частей — обязательно! Потому что JA — шедевр. Шедевр абсолютный. Настоящий, без дураков. И не важно, как вы относитесь к тактическим играм в целом. Плевать, любите ли вы понодовки в частности. JA — это эпоха. Образец игры. Недостижимый идеал. И если Вы вдруг этого не ощутили, приобретите (да хотя бы возьмите у знакомых на пару дней, потом все равно купите!) последний сиртековский шедевр — «JA 2: Цена свободы». И все у вас получится...



Ну так вот. Сидим мы, значаща. Никого не трогаем, примуса починаем, и тут нам приходит шифровка из Центра.

То есть, разумеется, не шифровка и не из Центра — мы с вами не штирлицы времен Второй мировой, у нас все модно. У нас ноутбук и радиомodem. И полный буржуйский анлимитед. Пи-пип, пи-пип — пришла электронная почта. Примус в сторону, открываем «мыло». Ба! Да это ж наш старый клиент, Энрико Чивалдори! Значит, прижало. Этот парень (король, между прочим, не хухры-мухры!) просто так писем не пишет. Даже с Днем рождения, зараза, не поздравил. Вовремя, очень вовремя, как раз на днях собирается разразиться Большой Финансовый Кризис. В одной, отдельно взятой семье...



## Паспорт

**Jagged Alliance 2: Цена свободы**

**Жанр:** Тактический симулятор

**Издатель:** «Бука»

**Разработчик:** Sir-Tech



[www.sir-tech.com](http://www.sir-tech.com)

**Системные требования:**

**Процессор:** Pentium 133 МГц

**ОЗУ:** 32 Мбайт

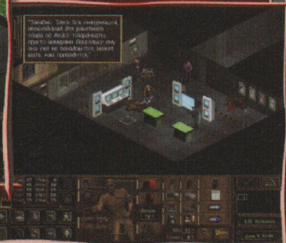
**Видео:** 3D-ускоритель

**Бансай Банзаев**



# Намти

# и обезвредить



**JAGGED ALLIANCE 2**  
**ЦЕНА СВОБОДЫ**



Так что там у нас? Ага! Жадность, она никого до добра не доводит. Вот и падроне Энрико не довела. Вот ведь был у нас при памятном посещении Арулько «тихий» союзник, концерн с говорящим наименованием «Горная промышленность и Исследования Ричи». Эти парни (капиталисты, разумеется) давным-давно, еще до переворота, закупили у недальновидных правителей Арулько (эх, Чивалдори, Чивалдори...) права на все, что находится в недрах. Когда параноидальная истеричка Дейдрана захватила власть, концерн, естественно, задвинули. Типа пиши вам! Земля крестьянам, недра дейдранам! Тогда «Горная промышленность и Исследования Ричи» нехило профинансировала наше победное наемническое шествие — вся прибыль концерна отправлялась прямоком на нужды нашего (хи-хи) освободительного движения. А когда войнушка кончилась, амиго Чивалдори показал концерну здоровенный королевский шиш (в общем, кто бы сомневался...). Хрен вам (это я Энрику цитирую), а не недра, проклятые грабители полезных ископаемых и эксплуататоры малых народов! Нам самим нужны изумруды и эти... как их... урановые смолки!

Представляете, концерн обиделся! Не просто загрузил, а по-настоящему ОБИДЕЛСЯ. Выкроил некоторое количество денег и выстроил в сопредельной с Арулько невеликой Траконе (страна такая)... ракетную базу. Построил и честно пообещал разбомбить Арулько крылатыми ракетами вдрызг и напополам. А чтобы команданте Чивалдори не думал, что «Горная промышленность и Исследования Ричи» блефует, концерн нанес точечный удар по арулькской тюрьме. И хотя (нашими стараниями) тюрьма пустовала (так, по крайней мере, компадре

*Складом называется место, большая часть поверхности которого заполнена ящиками с хабаром. Хабар делится на нужный и ненужный. Кровавые трупы хабаром не являются — это следы нашего пребывания.*



Чивалдори говорит), правительство Арулько начало сильно бояться. А когда правительство Арулько сильно боится, оно нам пишет письма. Приходите, мол, гости дорогие, мы дадим вам сорок тысяч долларов. Вы только, не считите за труд, обезвредьте эту траконскую ракетную базу, пожалуйста, прэго, битте, праше и даже плизззз (через две буквы «И» и три «З»).

### Средства и цели

Вот, собственно, и все задачи. Инфильтрироваться в Тракону и нейтрализовать ракетную угрозу.

Изначально «Цена свободы» задумывалась как простенький ад-



дон к JA 2. Общепринятая, так сказать, практика. Делали, делали, а потом посмотрели внимательно, что получилось, и малость прищипели. Никакой получился не аддон, а очень даже самостоятельная игрушка, причем не требующая присутствия в компьютере брата нашего геймера ни одной из предыдущих версий JA. В общем, не в пример политикам, хотели как всегда, а получилось лучше.

«Цена свободы» — JA нового типа. Такой игры мы еще не видели. Жесткий, прямолинейный экшн.

### Новинки

Новинок в «Цене свободы» есть! Прежде всего (впервые!) при каждом запуске CD не появляется дебильный установочный визард. Теперь вылезает нормальное окошко, предлагающее на выбор «установить», «играть», «удалить» и «выход». Здорово облегчает жизнь, ну да вы все в курсе... Добавились приятные фишки — выбрали бойца, нажали на горячую клавишу, по умолчанию <Del> (читайте Readme!, не филоны!), и видите куда можно ходить, а куда нельзя. Там, где зеленые зоны, враги в вас ни в жисть не попадут, там где желтые — попадут вряд ли. А вот в красные соваться чревато для здоровья. Конечно, учитываются только попадания уже известных врагов, если где-то рядом «пастуся» неизвестные, плывали они на ваш зеленый цвет...

Клавиша End покажет вам направление взгляда вашего бойца. В зеленой зоне боец увидит врага из любого положения, в желтой — из одного из трех (стоя/сидя/лежа), в красной — придется стрелять вслепую (если сумеете).

А если нажмете на <F>, можно отследить расстояние, на которое ваш выбранный боец может стрелять прицельно. Тоже крайне полезно для изучения.

Для всех бойцов появилась возможность карабкаться на вертикали, что раньше умели очень немногие (тот же Тень, к примеру). А еще десяток новых бойцов и столько же новых единиц оружия.

Тракона — страна маленькая, гораздо меньше, чем Арулько. Общий площадь зоны боевых действий — двадцать тактических экранов. На всю страну — всего одна горнорудная шахта, да и та давно выработана и заброшена. Один город с полухакерским названием Варрез. Шесть деревень. Зато народ на этих двадцати квадратиках карты — это вам не мирное трудовое крестьянство. Тут, буквально куда не плюнь, везде сидит (стоит, лежит...) боевик. И у каждого боевика руки чешутся сотворить нам всем жестокий карачун (обидно, да?). Они не любят наемников. Наверно, они пацифисты. Их МНОГО!

Халавы не будет!

Различия с предыдущими играми начинаются прямо с загрузки. В «Цене свободы» нам сразу предложат новый вид контракта с наемниками: единовременная выплата — и получите бойцов на весь период боевых действий. В комплекте с оружием и боеприпасами. Почему? Ждите...

Наем наемников (эка я...) — операция, хотя и привычная тем, кто играл в предыдущие JA, но крайне ответственная. Источники «пушечного мяса» те же, что и в JA 2 — международные Internet-агентства (Internet внутриигровой,





## Графика и звук

О графике говорить особенно нечего. Графика — в точности та же, что и в JA 2. И, знаете, я совершенно уверен, что для JA — это оптимальная графика. Да, пусть все из мультяшных спрайтов, пусть ускорительная трехмерность отсутствует как класс, не очень-то мне этой трехмерности и надо. Точнее, совсем не надо. Все прорисовано до черточки, все крайне наглядно, и ничто не отвлекает от собственно игрового процесса! Это, братцы геймеры, суметь так надо! Это только сиртеки так умеют да парни из Black Island (сори, не сдержался...).

Звук явно улучшился! Никакого хрипа-сила, так знакомого по прежним играм JA — отличная музыка, и четко различимые на слух выстрелы различного оружия. Теперь никто не спутает АК с M16!

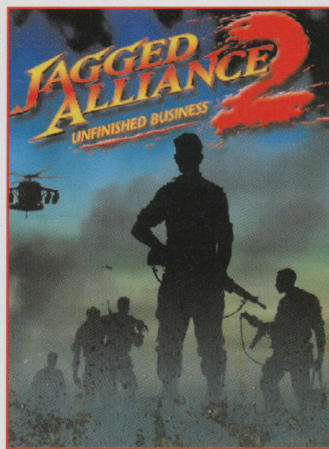
разумеется) AIM и MERC. Наемники в основном знакомые до боли. Именно в основном — появились несколько свежих лиц, уровни подготовки старых знакомцев (и финансовые запросы) подросли, поменялось оружие, симпатии-антипатии и т. п. В остальном — все вокруг родное, все вокруг мое. Если вы играли в предыдущие части, никаких трудностей с наймом не предвидится. Если не играли — то-

же. Все наглядно и вполне интуитивно. Как в Internet-магазине, благо это и есть Internet-магазин (тут полагался бы широченный смайлик, да где ж наборщики такую огромную скобку найдут...).

В «Цене свободы», как и в предыдущей игре, можно создать себя любимого. Для чего необходимо отправиться по третьему внутриигровому Internet-адресу, в службу IMP. Там нас исследовать будут и обучать на наемника (ускоренные курсы: два прихлопа, три притопа, здравствуй, младший лейтенант...). Опаньки! Как все изменилось! Ежели в JA 2 нужно было проходить систему тестирования, «честно» отвечать на вопросы типа «Мучаете ли вы хомячков перед сном?», в результате чего генерился ваш личный персонаж, то в «Цене свободы» все не так. Упростилось все значительно. Выбираем портрет (ну и рожа у тебя, Володя, ох и рожа...), выбираем голос (это я не матерюсь, это у меня голос такой...) и пол. Затем немножко обламываемся, потому как настает черед имени и боевого погоняла (сиречь клички). Почему обламываемся? Потому что переключение раскладки клавиатуры в наш великий и могучий алфавит отсутствует как класс. Эти милые парни (и, вероятно, девушки) из славной и любимой «Буки» явно собирались релизить игрушку к 1 апреля. В результате чего все

персонажи пишутся русскими буквами, один обожаемый M1, как дурачок какой, пишется транслитом. Впрочем, к существенным минусам, согласитесь, такое дело причислить трудно. Можно, но трудно...

Определились? А вот теперь самое интересное. Система выбора умений персонажа — как в «Фоллауте»! Нарисовано по-другому, но механизм родной, узнаваемый. Есть общее количество очков умений, которое можно распределить как душа пожелает, но в пределах предоставленной максимальной



## Выбор команды

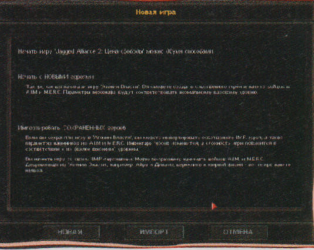
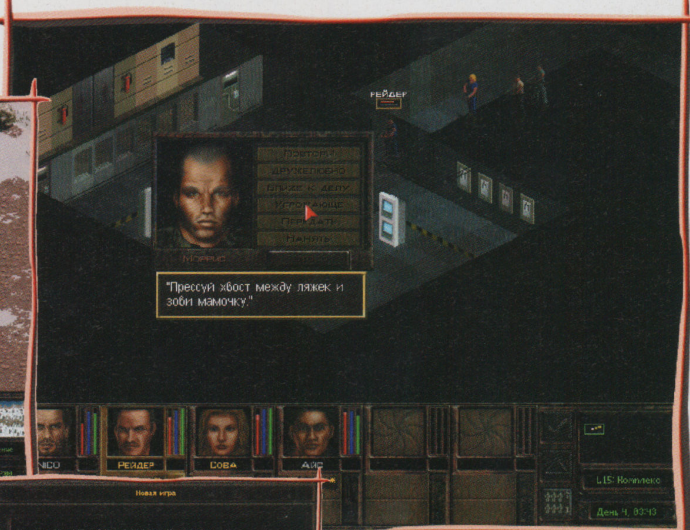
Разумеется, выбор оптимальной боевой группы для «Цены победы» — дело сугубо личное. Я бы даже сказал — сугубо интимное. Посему я советовать не буду, просто расскажу, как я делал. Вдруг кому поможет.

Для начала, как любой нормальный геймер, я прищурился, как Клинт Иствуд, улыбнулся, как Брюс Виллис, пробормотал что-то неразборчивое как Сильвестр Сталлоун и смело и решительно (как Стивен Сигал, офкорз) выставил максимальный уровень сложности. Режим «Железная воля», правда, я задействовать не решился, пусть им сиртеки с буками сами балуются, первый раз чего напугаться?.. Для эксперимента я не стал нанимать «дедов» и «дембелей», не стал и импортировать героев из JA 2, хотя такая возможность и имеется. Набрал шестерых попроще. И отправился в Тракону.

«Шестерка попроще» оказалась действительно... попроще. Нет, все было по-научному! Были специалисты в нужных областях, была хорошая сбалансированность, все предыдущие JA я таким составом проходил неоднократно.

Ох и врезали же мне во втором от начала игры квадрате! Мои ше-

Железная птица лежит. Наверно, спит. Рядом лежат пионеры, которые пришли собирать металлолом. Наверное, тоже спят... Снег призван указывать на то, что данное мероприятие является зимней спячкой.



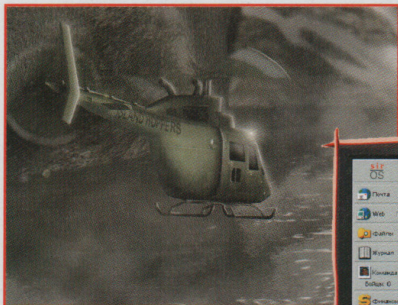
суммы. Максимальный уровень для любого умения — 90. Где-то прибавим, где-то убавим. Полноценного Рэмбу сделать, конечно, не получится, но крутого парня (с низкой обучаемостью) или, скажем, интеллектуала-снайпера (слабого здоровьем) — это запросто.

стеро, траконцев — девять. У моих архаровцев ружбайки — лагушкины слезки, у них — винтовки, автоматические винтовки и гранаты. Как я не ныкался по кустам и деревьям, а пару народа потерял. Нехорошо это. Моральный дух оставшихся в живых плавно покатился в минус. Хабара в квадрате осталось нехило, но на всех все равно не хватило. В общем, полдня я крутился как уж на сковородке, даром что в походо-вом режиме... Разумеется, я все-таки сумел пройти клетку без потерь, но это была уже совсем

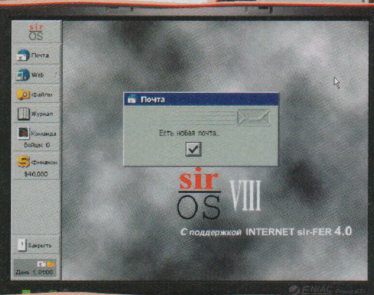


другая игра. Тактический симулятор неотвратно выродился в обычную лотерею «пронесет — не пронесет». Если пронесет — давим <сохранить>. Если нет — давим <загрузить>. Это не JA. Это отстой.

Нет уж! Не хочу я так! Возвопив сие предложение (как Ж.К. Ван-Дамм, между прочим), я вернулся в самое начало и начал покупать «Фейри». Тьфу! То есть ... и начал тратить деньги с умом.



Здесь вы видите Доску почета, на которой висят портреты перedoвиков производства и прочих стахановцев. Вот, к примеру, Иван Долвич за три дня перевыполнил в два раза пятилетний план по снятию часовых...



Прежде всего я поджался. Быть крутым — оно, конечно, замечательно, но играть не всегда помогает. Посему уровень сложности я выбрал попроще. Совсем попроще... Это потом, когда я все в этой игре разберу и запомню, когда выработаю грамотную тактику, тогда можно будет и пофорсить. Вот с этими измышлениями я и занялся по новой в AIM и MERC.

Еще год назад я понял, что то, что в JA под силу шестерым новичкам, вполне под силу и троем, вот только новичками они быть не должны. Моя старая ударная команда не получалась — Тень (один из самых удачных наемников AIM) загорал на каком-то задании и был временно недоступен. Конечно, можно было выгрузиться и зайти по-новой, но игра у нас или где? Итак, зрело поразмышляя, я

выбрал двух универсалов — Рысь из AIM и нового навороченного персонажа из MERC — лейтенанта Бычка. Рысь — по моему скромному разумению, наилучший выбор — лучший снайпер во всей игре, отменная реакция (наиболее часто прерывает ходы противника), навыки в электронике и ночных операциях. Единственный недостаток Рыси — крайняя любовь к деньгам и необязательность (рвет контракты, когда захочется) для меня особой роли не играют. Бычок во всем сходен с Рысью, плюс очень высокие познания механики. Себя любимого (а меня зовут Banzai, и люди называют меня Banzai, почти из «Форреста Гампа») я, конечно, тоже создавал с дальним прицелом. 90 пунктов снайперизма (возможный максимум) + здоровье + подвижность, остатки на мудрость. Медицину,



Нам здесь не рады? А не впервой — нам нигде не рады. Да не очень-то и хотелось! Щас мы всех порежем тут, тогда, может быть, вы и обрадуетесь! Всех, всех к ответу!

лидерство (в этой игре оно не сильно пригодится) и механику задвинул в минимум (но не на «0», это важно!). Особые навыки (перки) — снайпер и ловкость.

Вот этим составом я и отправился в Тракону. И сразу все стало иначе...

### Траконские пешеходы и крещение кровью

Я ведь уже говорил, что в «Цене свободы» все не совсем так, как во всех остальных JA? Еще раз гово-

рю! Уже то, что наемники вербуются на весь срок операции, настоятельно изрядно.

И точно! Сразу после выбора бойцов мы привычно загрузились в вертолет и вылетели в Тракону. И что вы думаете, долетели? Хм, до Траконы-то, пожалуй, и долетели, но вот отнюдь не до намеченной точки десантирования. Этот уродец (я бы и похлеще обозвал, но воспитание...) Джерри-вертолетчик оказался явно неадекватен поставленной задаче. Не знаю, что он принимал перед вылетом, но вертолет он разбил вдребезги. Мои парни, они и не к такому приучены, поэтому не пострадали и сохранили оружие (оружие — твоя жизнь, ты сохранил его, это

### Прошлое. Славное и не очень

Дисклаймер (отмазка): перед вами историческая справка. Если вы играли во все предыдущие игры JA, можете смело пропустить.

Несмотря на несколько невнятный порядковый номер, «Jagged Alliance 2: Цена свободы» — четвертая по счету игра суперсерии JA. Первая, оригинальная JA, появилась еще в 1995 году (в прошлом тысячелетии, однако). Затем, с небольшим временным интервалом, появилось продолжение: JA: Deadly Games. После чего произошло продолжительное затишье. В прошлом году, наконец, оно было нарушено великолепным «JA 2: Агония власти». Итак, краткое содержание предыдущих серий. В 1995 году некто Джек, подвижник и ученый, отправился на остров Мета-вира. И там обнаружил кучу уникальных лекарственных растений, из которых быстро наладил производство анальгинов-аспиринов. Дела шли настолько хорошо, что на остров припопала организованная преступность — мафиозный синдикат некоего Люка Сантино. Доведенный до ручки Джек обратился в агентство по найму «солдат удачи» AIM, и мы — те самые солдаты. Этому Люку так вклеили, что он костей до сих пор не собрал. Это был оригинальный JA.

Потом мы приняли участие еще в куче разнообразных мелких конфликтов, озаглавленных общим именем Deadly Games. В общем, кроме обалденного геймплея, в тех операциях ничего примечательного не было. Год назад к нам, уже матерым наемникам, поступил заказ от низложного в результате военного переворота правителя небольшого государства Арулько, Энрико Чивалдори. В тяжелых боях мы отвоевали Арулько и грохнули наглую узурпаторшу королеву Дейбрану. И это был JA 2. И вот настал черед четвертой части.



главное! — из «Снайпера», Том Берринджер). А вот свинота Джерри — он совсем гад. Мало того, что разбил вертушку, так еще и исхитрился усеваться задницей на заветный ноутбук с радиомодемом. И антенну отломал. Вербовать этого идиота я даже не пытался, до сих пор жалею, что не влепил ему пару пуль в колени...

Вот так и началась операция — моя тройка в чистом поле, до ракетной базы — как от Пхеньяна до Пекина, связи с Internet нет, снабжение отсутствует и в ближайшее время не предвидится. Ну да, наемники мы или ваще? Бабло срубил — дело сделай, корпоративная честь — залог грядущей пенсии!

Плюем на заговор Джонни, вытираем салфеточкой монитор и отправляемся пешим ходом в сторону цели операции.

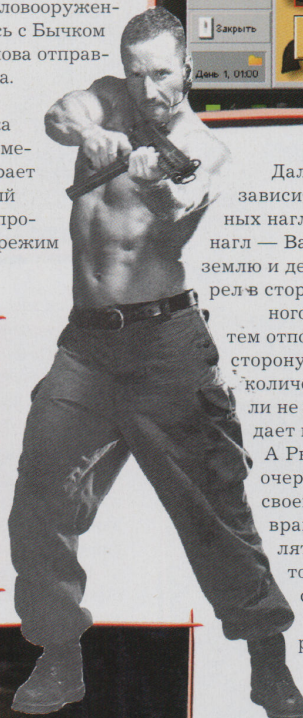
Ну да, ну да, уже в следующем квадрате нас поджидают те самые девять местных пареньков. Внимательно изучаем сектор (что глазами доступно). По низу сектора — лесок и кусты.

Деревья хиловаты, кусты и по-давно. У Рыси с Бычком (не помню, у кого конкретно, извините уж...) — СКС родного КБ Стечкина и полуавтоматическая винтовка производства США. У Banzai — непонятный пятидесятизарядный пестик, с которым не то что по лесам, на депутатов по подъездам охотиться стыдно. А вот в верхней части сектора — очень даже неплохие валуны. Вот туда вся тройка на карачках и отправляется.

Все дальнейшее не стоит принимать как руководство пользователя. В конце концов, JA тем и хо-

роши, что играют в них кто как умеет и тактика у каждого своя. Но проиллюстрировать хочется, вот я и иллюстрирую.

Итак, моя тройка в верхней части сектора, примерно посередине. Начинаем спускаться вниз, где (а я знал, я знал!) «загорают» девять боевиков. Спускаемся в следующем порядке: сначала Рысь с Бычком на карачках до ближайших валунов, потом, в полный рост, их догоняет мой сильно американизированный Banzai, но не задерживается, а продолжает движение до следующих валунов. Там приседает и ждет двоих тяжеловооруженных. Затем, когда Рысь с Бычком в укрытиях, Banzai снова отправляется в сторону врага. И так несколько раз. И так до момента, пока Banzai на середине намеченного пути не замирает и не объявляет Первый Акт — типа «Впереди противник». Начинается режим походного боя.



Дальнейшее сильно зависит от моих минутных нагlostей. Если я нагл — Banzai падает на землю и делает один выстрел в сторону обнаруженного противника. Затем отползает обратно в сторону на оставшееся количество шагов. А если не нагл — просто падает и отползает.

А Рысь и Бычок по очереди долбят из своего нарезного по врагу, пока не завалят. Враг, конечно, тоже не дурак пострелять, но моит худо-бедно укрыты валунами, а Banzai маленький, потому как ползает. Грохнули вражину, если никто больше в процессе не показался — повторяем действия. После каждого «неудачного» хода

## А дальше?

А дальше я рассказывать не буду, хотя об этой игрушке я многое мог бы рассказать. И про погранзаставу, к которой подбирался долго, и про энергостанцию с взорванным вентилятором, и про ракетную базу, которую я разнес чуть ли не в пыль. Но не буду, потому что, как я уже говорил, в любой игре JA у каждого геймера свой путь, и при всей кажущейся линейности «Цены свободы» эта игрушка вовсе не исключение. Скажу только одно — не стоит играть в «Цену свободы» нечестно. Я вот, для того чтобы набрать скриншотов получше, скрипя сердцем, запустил скачанный в Инете трейнер. Скриншот не наслимал, зато заработал нехилый вирусок, и пришлось его долго вылавливать, а потом переставлять систему, а теперь у меня Millennium, и к чему я это все?.. А, ну да! Не портите себе удовольствие от игры! Лучше ни в коем случае не станет, станет иначе!..

## Траконские реалии

Тракона — совершенно уникальная для мира JA страна. Она маленькая, но горная. В результате чего мы имеем громадьё совершенно разнообразных ландшафтов и погодных реалий. Каждый (повторяю — каждый!) сектор Траконы отрисован до черточки. Если в предыдущих играх JA серьезные бои случались только в городах, то в Траконе город (ну, почти город...) только один. Но вот там, где раньше нам угрожали только стычки с хиленькими группками в чистом поле, теперь все совсем не так. Каждый сектор Траконы разработан специально под конкретный бой, без всяких скидок. Враги в «Цене свободы» разительно поумнели, буром до пули не кидаются, отлично вооружены и зловерны. Я же говорил, что халавы не будет!

Посреди чащи боевики, как правило, устраивают лежбища. Для этого они выбирают свободную полянку, где и падают, вытягиваясь по всей длине. Грибники — будьте настороже, гуляя по траконским дебрям.

противника не забываем сохранять. Мне, кстати, восстанавливаться так и не пришлось, хотя Рысь и получил очередь от супостата, а Banzai — пару маслин из пестика. Но не очень сильно. Вполне в пределах одной аптечки.

А потом я решил поспать в секторе, чтобы здоровье восстановилось побыстрее. И, когда меня разбудили новые боевики, оно действительно было получше. А потом я сдурю кликнул на автотой, и через пару минут Рысь остался в секторе одиноким и раненым...





Тяжелой техники в игрушке нету никакой. География не позволяет-с, ну да и на фиг надо...

В силу определенности миссии (читай название) никакой возни с отвоеванными секторами не будет. Ни оборонять не надо, ни регулировать. Ополчение, естественно, тоже отсутствует, так что, как я уже говорил, «лидерство» особенно не задействовано.

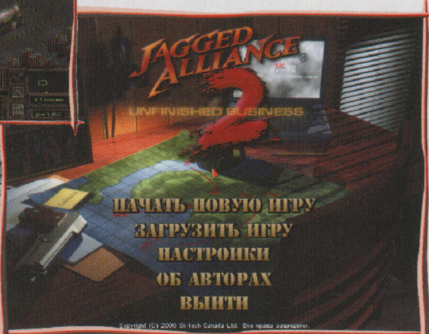
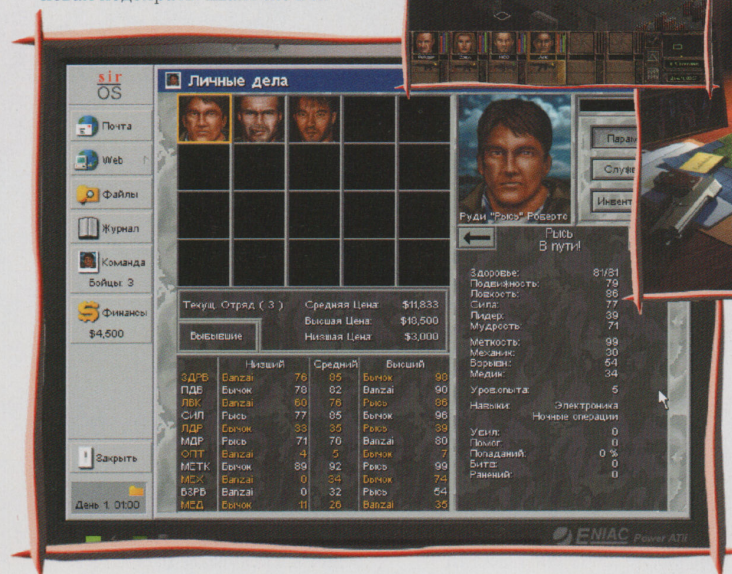
Хабара будет много! Только успевай подбирать. Шахта же в иг-

рушке нет, вот и приходится заниматься самофинансированием. Кроме обыска трупов, сильно помогут всякие сундуки и тумбочки. А в Варрезе мы найдем неплохой военный склад-магазинчик, в кото-

ром работает некий барыга Рауль. У него там — чисто рай. А если хотите продать ширпотреб — добро пожаловать к торговке Бетти Клык, ее тоже найти не сложно.

### Резюме

«Цена свободы» — великолепная игра. Крайне динамичная и агрессивная, несмотря на то, что все боевые действия проводятся в похо-



довом режиме. Пройти ее можно достаточно быстро («Бука» заявляет, что игрового времени всего 30-55 часов. Наверное, они гении...), но играбельность настолько высокая, что можно тут же кидаться переигрывать по-новой, и будет настолько же (если не более) интересно. **VG**

ВОЗМОЖНО,  
МЫ СМОЖЕМ  
ПРЕДЛОЖИТЬ ВАМ  
САМЫЕ КРАСИВЫЕ  
ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ.

ВЕРОЯТНО,  
ЭТО БУДУТ ПОЛНЫЕ  
И ЗАКОНЧЕННЫЕ  
РЕШЕНИЯ.

НАВЕРНЯКА,  
ЭТО БУДУТ  
ТЕХНИЧЕСКИ  
СОВЕРШЕННЫЕ  
РЕШЕНИЯ.

think  
find  
global!  
the perfect  
solution



КОМПАНИЯ РУССЛАЙН  
- ПРОВАЙДЕР ГЛОБАЛЬНЫХ ИНТЕРНЕТ РЕШЕНИЙ

НЕСОМНЕННО,  
МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ВАМ  
ГЛОБАЛЬНЫЕ ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ

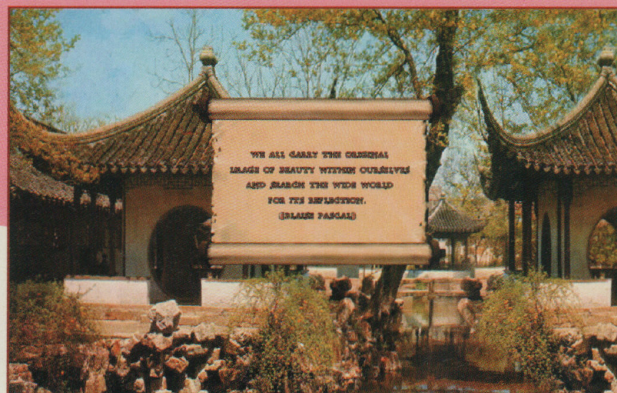
веб-разработка и дизайн любой сложности  
надежный хостинг на любых платформах: 6 тарифных планов  
круглосуточная техническая поддержка  
гарантия надежности и безопасности  
высокоскоростные каналы передачи данных  
интернет - маркетинг  
поиск нестандартных решений

Москва, ул. Тверская, 7, Центральный телеграф  
Телефоны: 777 2600/01/02/03/04/05  
Факс: 777 2599

Приглашаем Вас посетить наш сайт: [www.russline.ru](http://www.russline.ru)



# Красота



## ПО-КИТАЙСКИ

### Mah Jongg III

Наталья Васильева



аспорт

Mah Jongg III

Жанр:  
Разработчик:

пасьянс  
Soft Enterprises

URL [www.soft-enterprises.com](http://www.soft-enterprises.com)



Перемена ветра дала бы очередной шанс этому раскладу, который по классическим правилам пришлось бы перемешивать. Осталось только дожидаться погоды, а время-то идет, и шансы побить рекорд все призрачнее...

Гуляли однажды Фомушка и Голубоглазая Блондинка, и совершенно случайно встретился им Пафнутий — на снегоступах, разумеется. И сказал он вдруг Блондинке, чрезвычайно взволновавшись:

— Послушай-ка! Ты ведь наверняка очень любишь собирать пасьянсы?

— Я еще и на машинке могу, — засмущалась та, ковыряя землю ботинком, ибо саперную лопатку в тот день оставила дома.

— Ты — на машинке? — не поверил Пафнутий. — Поиграй лучше в ма-джонг.

Это была, братцы, присказка, сказка только начинается.

### Через рваную крышу...

Здрavo рассудив, что обилие ма-джонгов в моей небогатой геймерской практике вполне компенсирует недостаток документации по данному конкретному экземпля-

ру, я, прежде чем начать игру, смело ринулась в пункт Options. Где и застряла минут на пятнадцать — притом, что настроек, собственно, не так и много.

Первым делом поразила меня топология этого меню: доступ к любому параметру возможен чуть ли не отовсюду, где видно его название, а видно оно как раз отовсюду, с любого уровня, даже, как

ми. Что, кстати говоря, совсем не помеха, когда играешь в ма-джонг.

Следующим моим удивлением было обнаружение мультиплеера. Хо-хо! Ма-джонг — больше чем в два лица? По сети? Что-то новое в искусстве раскладывания пасьянсов.

Третий сюрприз оказался из числа тех, что я особенно ценю в китайском пасьянсе, а именно —



Стрелки показывают, по какому принципу искать подругу для выбранной фишки. Помогите найти для нее пару, а я вам за это отдам бонус — ту самую странную фиолетовую штуку из верхнего левого угла.



выяснилось позднее, из любого места игры. С одной стороны, это достаточно удобно, но, с другой, чтобы сообразить, куда приведет Back из того или иного заблуждения в этом лабиринте, нужно обладать нетривиальным трехмерным воображением и крепкими нерва-

новая игра с теми же фишками. Я-то думала, что уже видела тетрис и ма-джонг в одном стакане, но я жестоко ошибалась. Об этом, впрочем, чуть далее. Сейчас — о настройках.

Во-первых, как это и положено, имеется несколько — в данном случае двенадцать — наборов разнообразных скинов для карточных мордашек: с китайскими или египетскими иероглифами, с кельтскими рунами или AD&D'шными существами, с рыцарской или древнеримской символикой,



с ковбойско-индейским или пиратским бараклом, с антикварными драгоценностями или пляжными принадлежностями, с тропическими рыбками или африканскими зверушками. Их количество может быть увеличено как за счет самостоятельных потуг на ниве стилизации ма-джонга, так и посредством обмена доморощенными клише с такими же, а точнее, с еще большими фанатами этого пасьянса. Для облегчения задачи существует специальная внешняя утилита Mail&Scan. Однако я после некоторых мучений остановилась на стандартном скине: во всех остальных у меня то глаза разбегались в поисках хотя бы двух похожих рисунков, то челюсти сводило от их зубодробительной неразличимости.

Во-вторых, как положено, и это, имеется несколько — в данном случае сорок — базовых раскладов, от классического до весьма нетрадиционных, собиравшие которых сильно усложнилось бы, не будь в игре некоторых дополнений, присущих рассматриваемой вариации ма-джонга. Для особо привередливых особ имеется редактор «уровней». Уж не знаю, для чего может потребоваться соперничество с разработчиками по части стереометрического воображения, ведь сорок — это очень много...



### ...к звездам...

В играх подобного плана чуть ли не самое главное — эффекты и бонусы. В нашем случае каждая колода комплектуется собственным фоном — парой бэкграундов и подходящей музыкальной темой! О степени этого соответствия можно судить по следующему эпизоду: буквально через пять минут созерцания Стоунхенджа под аккомпанемент завываний банши я сменила рунический скин на тропический. «Ночь на дворе, — сказала я себе, — мало ли что...» Правда, и рыбки были мною вскоре отвергнуты из-за того, что я не смогла распознавать их не то что по виду, но даже по форме и цвету...



(А я-то всю жизнь считала, что с цветовой приятностью у меня все в порядке.)

С таким трудом обнаруженные в этом богатстве парочки разламываются на симпатичные кусочки или уносятся в разные стороны, постепенно исчезая. Камеру можно достаточно свободно перемещать относительно игровой площадки. По окончании партии из копилки мировой мудрости извлекается авторитетное резюме. И... все.

Я уже слышу ваш недоверчивый вопль: «Как это — ВСЕ? Верните наши деньги!»

Спокойно, без паники. Ведь я не сказала еще ни слова о бонусах.

Бонус первый — Wind action. Как известно, в ма-джонге можно убирать только те дощечки, у которых свободен хотя бы один вертикальный край (при условии, что верхняя площадка у них, естест-



венно, тоже свободна). Однако в этом ма-джонге есть ветер, который и определяет, какие стороны убираемых дощечек не должны соприкасаться с соседками! Представляют? Можно выдернуть фишку из середины ряда, если у нее будут свободные горизонтальные края при северо-южном

ветре! И тогда расклады, казавшиеся на первый взгляд безнадежными, сходятся на раз даже без перемешивания — достаточно дожидаться благоприятного ветра. А кроме того, ветер, совсем как в жизни, бывает переменным — правда, я об этом его состоянии догадывалась только тогда, когда толстые красные стрелки доступных направлений окружали нужную мне фишку со всех сторон.

Бонус второй — Bonus mode. Иногда сверху под чудесную музыку падает непонятная фиолетовая штучковина, похожая на шутовской колпак с бубенчиками, которая ко времени действия бонуса «Ветер перемен» добавляет 15 секунд — неплохое подспорье к тем десяти, что даются по умолчанию (минимум — 5, максимум — 60). Иногда я даже успевала по ней щелкнуть, но на игровой площадке от этих моих телодвижений ничего не менялось.

Шанс предоставляет следующая версия бонуса: в несколько раз реже, чем загадочная трехлапка, на свободном игровом поле появляется одна из доступных фишек, чуть выше которой располагается таймер, который перешелкивается посредством паучка, который вываливается из-под него со скрипом разошедшегося колодезного ворота. Как только сия мелкая живность добирается до фишки, та исчезает. Если успеть за время падения убрать пару с таким же рисунком, длительность звучания волшебной музыки увеличивается на очередные 15 секунд. Может быть, дополнительный бонус-тайм зависит от высоты паучка — не знаю. Я, в общем-то, потому и предпочитаю пасьянсы,

С виду ма-джонг, но на самом деле это самый натуральный тетрис. И меня уже почти совсем завалило. На каком-то позорном шестом уровне, всего с полсотни тысячами очков в кармане!.. Ну а вы пробовали играть в тетрис мышкой?

что мне недостает скорости реакции играть во что-нибудь поживее.

Бонус третий, ортогональный предыдущему, — Opponent. Оппонент играет одновременно с вами — в том смысле, что ходы делает сам по себе, не то что безо всякого пиетета, так и вообще без очереди! Причем, что самое обидное, в отличие от вас, никогда не промахивается мимо фишек и не путает их. Вид оппонента (Monk, Pirate, Farmer, Duke, Model), его мастерство



и манеры можно выбрать. При таком варианте игры Bonus mode выключается — честно говоря, и так не до разгадывания тайны сиреневого крючка-переростка.

Бонус четвертый — Joker. Джокеры — это просто фишки без рисунка. Убираются только в парах друг с другом. Максимальное количество джокеров в игре — 22. Шутеры они, эти китайцы!

Что такое Select driver, я без подсказки так и не сообразила, поэтому бонусом его считать не будем.

### ...и дальше...

Если вы никогда-никогда-никогда не играли в кве... в ма-джонг, то начать следует — как, впрочем, и в квейке, — с обучения. Честно говоря, прежде мне не встречались такие ма-джонги: совсем как настоящие, только маленькие, а потому элементарно сходящиеся. Радость от этого, впрочем, ничуть не меньше. В пасьянсе ведь главное что? Нет, не эффекты и бонусы. В пасьянсе главное — чтобы он сошелся.

После пары-тройки таких раундов или даже пары-тройки часов таких раундов вам непременно захочется перейти к обыкновенному полноценному сингл-плееру, играть в который вы будете долго-долго: уже упоминавшиеся мною 12 скинов и 40 раскладов плюс бонусы во всевозможных комбинациях. Опять же, таблица рекордов (по времени) — архиполезнейшая в ма-джонге вещь! Причем подход



к понятию High Score у разработчиков оказался весьма своеобразный: записываются только те рекорды, которые не хуже последнего в списке. То есть если разобрать ма-джонг за большее время, оно не будет учтено, даже при наличии свободных мест в таблице. Что, если вдуматься, всего лишь еще один способ удержания и поддержания интереса. Впрочем, таймер можно вообще отключить и играть в свое удовольствие, забыв о низменной меркантильности.



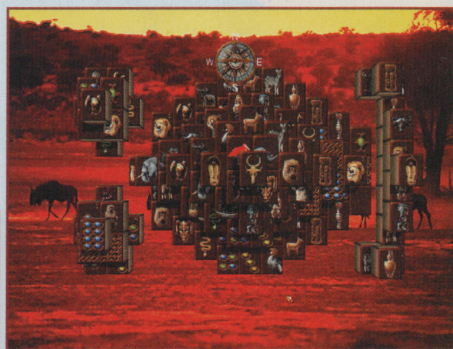
А это я сама с собой играю. Жульничая, конечно, немного: за игрока Nata думаю очень быстро, а за игрока Nata — долго-долго ищу ходы, чтобы потом сделать их, когда опять буду играть как Nata. Наши — непобедимы!

Тем не менее после пары-тройки дней таких синглов, а то, может, уже и пары-тройки часов, встала наобигрывавший медлительных АИ и, в лучшем случае, слегка устав от советов докучливых помощников (в том, что советчики вам обеспечены, можете не сомневаться), вы, естественно, предложите этим сообразительным товарищам испытать свои советы на собственной шкуре — в игре против вас, например. Что и говорить, играть против человека, а не бездушной железки всегда интереснее! Та просто не способна на коварство, которым славятся отдельные представители хомо сапиенс, — настолько изощренное, что его даже называют «нечеловеческим». В любом случае, изучая ма-джонг на экране непосредственно перед собой, очень многие «двуногие, безрогие» убеждаются, что свободная пара видна абсолютно всем, кроме играющего. И вот тут-то вы им отомстите — потому что не теряли времени зря, одновременно с ма-джонгом играя в «Найди 10 отличий», а опыт, знаете ли, дорогого стоит.

В отличие от игры с оппонентом, который и слова поперек не скажет, если вы поубираете с поля все

фишки за то время, пока он будет честно делать свои двенадцать пар в минуту, в партии на двоих все ходы делаются строго по очереди: сначала ваши 30 секунд (минимум — 10, максимум — 99), потом друга-соперника. Так что еще неизвестно, кто соберет весь урожай, расклады бывают очень заковыристые! Бонусы, кстати говоря, действуют и в игре

и не уловила. А проверить на людях пока не удалось: среди моих знакомых не так и много не то что фанатов или поклонников — хотя бы просто знатоков правил ма-

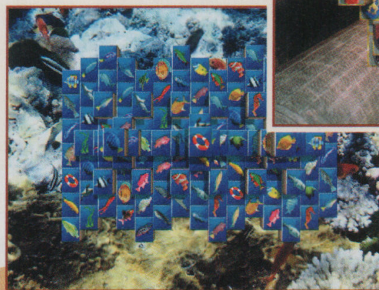


джонга. Впрочем, я не теряю надежды на увеличение их количества, поскольку верю в свои силы и не собираюсь изменять своей любимой игре.

### ...она улетит...

Ну и, наконец, самое, с моей точки зрения, интересное. Честное слово, я не думала, что мои абстрактные мечты о головоломке, основанной на лучших идеях тетриса и ма-джонга, имеют хоть какие-то шансы на осуществление. Да, прежде мне уже доводилось встречаться с хорошо темпированными китайскими пасьянсами: это Hashira из Kyoday Mahjongg и Action Shanghai из Shanghai. Первая — обычный тетколор, только с маленькими ма-джонговскими фишками. Вторая начинается как облегченный вариант классического ма-джонга, то есть с меньшим числом дощечек в первоначальном раскладе, но в процессе разбора все отложенные фишки появляются на поле через определенные промежутки времени.

Забудьте о них. Искомый гибрид называется Jonggtris и водится в Soft Enterprises Mah Jongg III. От тетриса в нем — наличие уровней, что подразумевает возмож-



ность старта с любого из них, возрастающая скорость падения новых фишек и цель (пройти как можно больше уровней, расчищая игровое поле). От ма-джонга — сами фишки, разумеется, и способ разбора (совпадающими парами, если у каждой дощечки в паре свободны верхние стороны и хотя бы один вертикальный край). Насчет полностью свободного верха оказалось не совсем верно: выбранная фишка оставалась выбранной, даже если последующие успевали закрыть ее полностью или частично, поэтому после ее исчезновения они могли зависнуть над полем и поначалу такой фокус меня немного смущал.

Бонусы в джонгтрисе не действуют вообще, а зря. Правда, это я уже так, капризничаю.

### ...и не вспомнит?

Тихое очарование этого ма-джонга застигло меня совершенно неожиданно. Прежде всего, я никак не могла отделаться от сравнений с нежно любимым мною Kyodai Mahjongg'ом — за его плавные покачивания расклада, более приятную глазу изометрию, лучше прорисованные скины... Как вдруг однажды я поняла, что в Kyodai никогда не было и, наверное, никогда не будет ветра, а по сравнению с этим бледнеют самые альпоятые скины и самые замысловатые расклады. Да и хашира — просто буквально ничто против джонгтриса!

Одним словом, если бы мне сейчас велели выбирать между этими двумя представителями жанра, я не смогла бы сказать, который из них мне милее. Конечно, я могу прожить без любого из них и даже без обоих, но есть ли смысл в такой жизни?

Среди фраз, которыми завершается каждая партия сингл-плеера, мне особенно понравилась сле-



дующая: «В окружающем мире мы пытаемся найти отражение той красоты, которая уже есть в нас самих» (Блез Паскаль). Именно это и требуется от ма-джонга — во всяком случае, мне. **MG**



компьютер  
**K-SYSTEMS® Irbis®**  
на базе процессора  
**Intel® Pentium® 4**



Для серьезной работы  
и не только...



**ПРОДАЖА ТЕХНИКИ В КРЕДИТ!!!**

Корпус MidiTower ATX, 300 Вт  
Системная плата Intel® D850GB  
Процессор Intel® Pentium® 4 1.4 ГГц  
ОЗУ 128 МБ RDRAM  
HDD 20 ГБ UATA/100, 7200 rpm  
CD-ROM 52X или DVD 12X  
Звуковая плата Sound Blaster Live!

*Сертификат качества  
разработки, проектирования и  
производства ISO-9001  
Вся продукция K-Системс  
сертифицирована*

**K-СИСТЕМС®**

Москва (095) 495-1167, 948-3650,  
Санкт-Петербург (812) 327-6556,  
Оренбург (3532) 776-011,  
Астрахань (8512) 390-553,  
Курган (35222) 34-633,  
Сыктывкар (8212) 445-794

Розничный магазин:  
Москва: (095) 208-4554, 208-4724  
С-Пб: (812) 327-6556, 279-1909

sales@k-systems.ru  
<http://www.k-systems.ru>





Через некоторое время после того, как я завершил написание вступилова для «Обоймы» в прошлый номер про 0,5 главного редактора, ко мне заглянул один гражданин. Он покрутил пальцем у виска и скрылся в неизвестном направлении, пояснив на прощание, что «лечиться надо». Я точно не понял и крикнул ему в догонку: «От чего?», — но он лишь проворчал: «Шизофреник» — и скрылся за поворотом. Обеспокоенный этим сообщением, я достал книгу «Попрошайтесь с болезнями», написанную Майей Гоголан. Открыв страницу, где рассказывается о шизофрении, я вчитался в абзац и сразу ощутил нечто знакомое — да, это про меня! Вот что там написано: «Человек, больной шизофренией, буквально теряет свои нормальные чувства. Его начинают преследовать непонятные видения (посмотрите на заставку к игре X-Com Enforcer — типичное непонятное видение. — Прим. ред.), он слышит подозрительные голоса (читаю, а в ушах стоит бормотание милиции из «Дальнобойщиков». — Прим. ред.), время от времени чернотный мрак депрессии овладевает им (ага, если в «Шторме» вас сбивают шестой раз на одном и том же месте. — Прим. ред.). По ночам на него налетают вдруг приступы внезапной ярости (это когда бензопилой режешь мертвяков в Evil Dead — Прим. ред.)». Таким образом, я догадался, что лечиться надо не столько мне, сколько всем остальным — тем, кто делает компьютерные

# ОБОЙМА

игры, да и вам, уважаемые геймеры. Но чтобы вы знали симптомы заболевания, мы каждый месяц вот в этой самой рубрике печатаем подробные обновления к оптическим и слуховым галлюцинациям. Теперь вы вполне можете определить, чем вы болеете: к примеру, если вам мерещатся машинки, то скорее всего имя вашего заболевания StuntGP... Так что просвещайтесь и будьте здоровы!

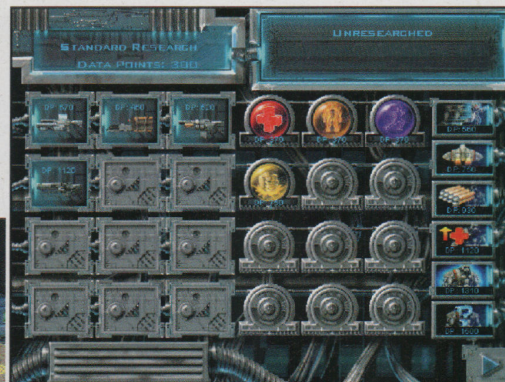
С уважением Панков Николай

## Содержание

X-Com Enforcer .....	77
Шторм .....	80
Приключения пришельца М .....	83
Evil Dead: Hail to the King .....	86
Stunt GP .....	89
Космические войны.	
Последний рубеж .....	92
Kohan:	
The Immortal Sovereigns .....	96
Златогорье .....	99
Дальнобойщики 2 .....	102







Ремонтер Птаха

# X-COM ENFORCER

## Деградация защитников

Как всем известно, в скором времени на нашу замечательную планету высадятся инопланетяне с целью наведения террора и последующего захвата Земли. Это ни для кого не секрет еще со времен Герберта Уэлса. Также ни для кого не секрет, что земные войска всячески попытаются воспрепятствовать этому, для чего разными правительствами будет создана организация **X-Com**. Чтобы высадка террористов из других миров не повлекла за собой всеобщую панику, нас уже сейчас начинают готовить к тому, что все будет хорошо, рассказывая в компьютерных играх о деятельности этой замечательной конторы.

**А** произойдет следующее. Сначала все будет хорошо: свежееорганованный X-Com будет умело отражать атаки алиенов на города, вовремя сбывая летающие тарелки. У злобных инопланетян отобьют кучу новых технологий, благодаря которым земная наука шагнет далеко вперед. В результате наши славные бойцы вычислят местонахождение всех вражеских баз на

планете, а заодно и центральной базы на Марсе и, разумеется, уничтожат их. Это было сказано в игре UFO, впоследствии издававшейся как X-Com: UFO Defence. Потом все опять будет хорошо: бравые X-Com'овцы умело перебивают всех шныряющих по морям, океанам и прочим водоемам инопланетян-подводников, переглушат и передавят все их базы. Попутно, разумеется, опять захватив кучу новых научных разработок.

Это в X-Com: Terror From the Depth.

Далее все станет несколько хуже, но все равно хорошо — новые технологии доведут экологическое состояние Земли до упадка, так что люди будут жить на небольшой территории под куполом. Появится колония на Марсе, да и вообще не такая уж это беда. Наши героические защитники, разумеется, будут успешно ликвидировать всяческие нападки со стороны новых



**аспорт**

**X-Com Enforcer**

Жанр: action  
Разработчик: Microprose  
Издатель: Infogrames

URL: [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

Системные требования:

ОС: Win95  
Процессор: Pentium 233 МГц  
RAM: 64 Мбайт  
Video: 4 Мбайт





пришельцев и всех спасут. Данную информацию можно почерпнуть из X-Com: Apocalypse. Потом все станет гораздо лучше — человечество

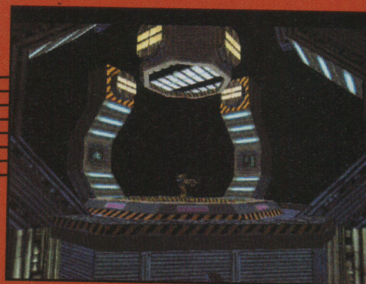
*Вот этот дядька в халате и является тем самым чудовищем, которое создало сумасшедшего енфорсера. Лучше бы сидел себе и инопланетян препарировал, Франкенштейн хренов...*

разработчиков-комиков из MicroProse, причем комиков от слова кома. Ибо только находясь в коме можно создать такое, и только перекоматоженный до состояния снейкмена человек мог присобачить к ЭТОМУ название X-Com.

Сюжет этой игры кратко можно изложить так: жил да был X-Com и создал он при помощи всех своих крутых технологий, покраденных у пришельцев, робота-енфорсера. И начал этот робот всех рубить со страшной силой. Все. Если попробовать пересказать сюжет не кратко, то получится приблизительно так: многонациональная организация X-Com, призванная защищать землю от инопланетной угрозы, собрала воедино все свои знания и ресурсы и создала чудо робототехники, машину-уничтожителя под названием Enforcer. И начал этот робот всех рубить со страшной силой. Как вы видите, сюжет отличается крайней степенью «продуманности». Особенно мне понрави-

не слышал... Ну да ладно, зачем вообще аркадному шутеру сюжет?

Для меня до сих пор остается загадкой: для чего выпустили эту игру? что в ней вообще хорошего? графика что ли? Нет, я не спорю, движок от Unreal Tournament работает исправно. Всякие разноцветные огоньки порхают мимо, изображая разные снаряды, пришельцы выглядят неплохо с хорошим акселератором. Однако тоже не все: чем зверь больше, тем он почему-то хуже выглядит. Риппер вообще непонятно на что похож, я его с трудом узнал, да и то по воплям «О Боже, это гигантский Риппер!» Сам енфорсер нарисован, конечно, круто — могучий железный чувак с пушкой. Одна у него, болезного, проблемка — нетвердо стоит на ножках своих железных. То есть, наоборот, твердо стоит, но не всегда на земле. Иногда взглянешь на него повнимательней, а он находится сантиметров на пять над поверхностью: это все потому,



научится летать между звезд, а когда повстречается там с мерзкими инопланетянами, всех их загасят все те же крутые ребята из X-Com. Однако на этот раз они будут летчиками в космических войсках — об этом мы узнаем из X-Com Interceptor.

И вот тут-то все резко станет очень, очень плохо. И вовсе не из-за aliens — они-то не изменятся. Будут все такими же злобыми и ненавидящими население Земли. Все резко станет очень плохо из-за появления X-Com Enforcer'a. Причем это в будущем он еще появится, а у нас-то этот прискорбный факт уже случился — вот он лежит в красивой коробочке от Infogrames. И, надо сказать, нам уже очень, очень плохо.

Что такое Enforcer? Это жуткая тварь, созданная каким-то безумным ученым из X-Com'a, очевидно, после того, как этот друг в белом халате обкурился «элерума-115». Мерзкая железяка, которая мельтешит перед взглядом игрока наподобие Лары Крофт, стреляя при этом в толпы кишаших вокруг убогих инопланетянишек. Создание

*Эти синенькие звездочки являются снарядами, выпущенными из Blade Launchers. Весьма загадочное оружие, непонятно как попавшее в X-Com.*

лось, как он вписывается в мир X-Com'a: с одной стороны, дело происходит до того, как землю угладили до состояния частичной необитаемости, так как в игре люди живут в нормальных городах, а с другой — вроде бы раньше никто ничего ни про какого Enforcer'a

что в полуметре от его ноги возвышение.

Выглядит игра примерно так: железный мужик бежит и стреляет по окружающим его толпам уродцев и кривым железным ящичкам. Из каждого зловрака вываливаются квадратики с циферками. Это — рисерч-поинты, используемые создателем вышеозначенного мужика для разработки и усовершенствования нового вооружения и прочих инструментов. Я, честно говоря, с трудом представляю себе, как это у него получается, но, видимо, он гений. Иногда енфорсер находит инопланетные артефакты, которые местный умник изучает и внедряет в работу. Выглядят все артефакты одинаково — желтый полупрозрачный шарик, внутри которого просматривается знак вопроса. Рисерч-поинты можно потратить по-разному. Во-первых, на улучшение вооружения: между миссиями появляется список всего вооружения, где возле каждого орудия отображается цена на апгрейд. Если найденный артефакт оказался пушкой, то тут же его можно изучить за определенное количество поинтов.





Во-вторых, иногда из пришельцев вываливаются шарики с разными рисунками вроде красного креста или желтого кулака. Это power-up'ы. Насколько они вам помогут, зависит от того, сколько рисерч-поинтов вы потратили на их улучшение. Если артефакт оказался таким вот power-up'ом, то после изучения он тоже начнет вываливаться из некоторых вражин. В-третьих, поинты расходуются на модернизацию самого энфорсера, чтобы он был здоровее, выше прыгал или быстрее бегал.

Отдельным словом надо помянуть механизм получения вооружения. Вообще, конструкция нашего робота такова, что позволяет ему носить только одну пушку — в правой руке. Кстати, становится не вполне ясным, на кой ему, собствен-

Большая часть миссий заключается в истреблении кривых ящиков — телепортационных устройств. Вблизи них и появляются пришельцы, причем новая партия может возникнуть только после того, как энфорсер порешит предыдущую. На некоторых картах присутствуют гражданские, которых надо

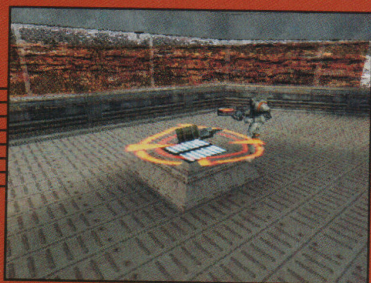
**Спасение гражданских выглядит следующим образом: энфорсер подбегает к человеку и наступает на него, после чего гражданин орет: «Спасибо!» — и исчезает в столбе синего света.**

спасать. Они стоят и вопят: «Спасите меня!», хотя лично я не наблюдал, чтобы их кто-нибудь обижал. Больше того, когда я сам по ним стрелял, они лишь орали и пригибались, однако умирать не стремились. Правда, иногда их надо успеть спасти до истечения определенного срока, в противном случае они вроде как погибают. Спасение выглядит следующим образом: энфорсер подбегает к человеку и наступает на него,



*Железный дядька типа «энфорсер». Дырки в спине — это сопла реактивных двигателей. Эдакий современный Карлсон, жаль лишь не летает, а только прыгает.*

окончании миссии вы, вместо экрана апгрейдов, попадете на призовый уровень. Они бывают разными. Мне встретились два типа. Во-пер-



венно, вообще сдалась вторая, ибо ее он не использует никак. Можно было бы сэкономить немного на материалах... Так вот, в начале любого уровня в руке железяки имеется лазерный пистолет с бесконечным количеством патронов. Когда же он подходит другое оружие, пистолет куда-то загадочным образом девается до тех пор, пока патроны вновь приобретенной пушки не закончатся. Вы спросите — где находит? А рядом. Оружие периодически появляется из ниоткуда рядом с энфорсером. Чем больше технологий мы изучили, тем чаще вокруг возникает разный хабар. Если пушку долго не брать, она через какое-то время исчезнет. Вообще у большинства вещей тут есть особенность исчезать — квадратики с рисерч-поинтами и power-up'ы тоже кто-то тырит, если долго их не брать. Самая злобная шутка игры — это внезапное появление абсолютно ненужного в данный момент оружия непосредственно под ногами играющего. Бегу я эдак, отстреливаясь из ракетницы, а мне хрясь — выдали в руки огнемёт; пока им кого-нибудь дожаришь, несколько раз успеют спрыгнуть.

после чего гражданин орет: «Спасибо!» — и исчезает в столбе синего света. Всегда заранее известно,

**Выглядит игра примерно так: железный мужик бегает и стреляет по окружающим его толпам уродцев и кривым железным ящикам. Из каждого злобарика вываливаются квадратики с циферками.**

сколько на уровне находится мирных жителей и телепортаторов, так что единственной задачей является их обнаружение. Впрочем, в этом помогает невидимый ученый, рисуя в небе синюю стрелку и вопя «Твоя цель вон там!».

Но самый изощренный идиотизм — это наличие бонусовых уровней. На большинстве карт существуют труднодоступные места (внутренности контейнеров, расщелины в горах), в которых находятся шарики с буквами. Иногда в эти места можно попасть, только взорвав какой-нибудь ящик или баллон с газом. Если составить из этих букв слово BONUS, то по

вых, арена, на которой то и дело появляются два мутона. Из них высыпаются большие количества рисерч-поинтов, однако мутоны в закрытом пространстве — противники довольно опасные. Второй тип призового уровня вообще чудовищен — это типичный фроггер, только через дорогу, по которой двигаются машины, перебирается не лягушонок, а робот-энфорсер. Смысл — собирать раскиданные по дороге рисерч-поинты. Кстати, смерть на таком призовом уровне не считается: вас просто выкинет в меню модернизации.

Мультиплеер особенным образом не отличается — либо несколько энфорсеров гасят друг друга в дэзматче, либо все они бегут сообща, истребляя инопланетянок. При этом в мультиплеере используется тот же персонаж, что и в обычной игре, поэтому бойцы могут оказаться несколько несбалансированными.

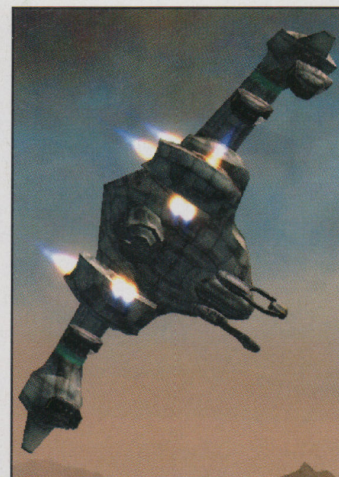
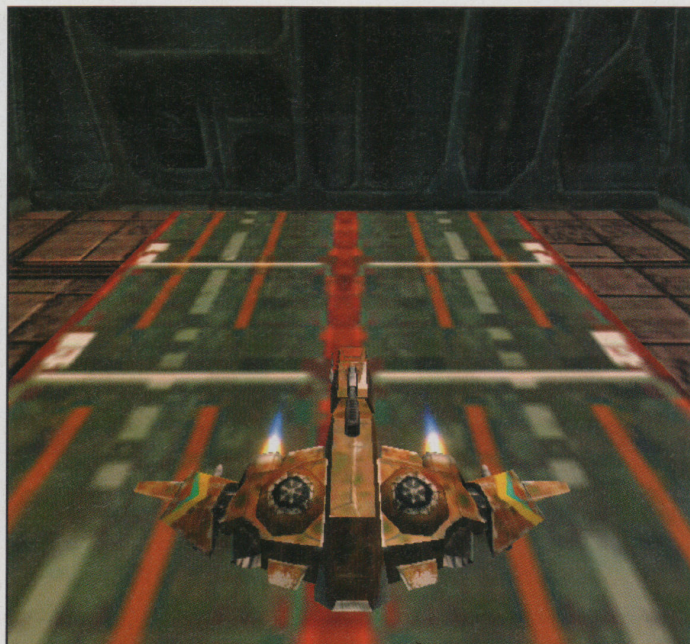
Короче говоря, в целом эта игра представляет собой бред чистой воды, не особенно красивый и, в общем-то, бессмысленный. Счастливого поиграть, дорогие геймеры!



ИТОГО

Странный шутер в стиле Tomb Raider, от которого всем станет плохо. Фанатам X-Com'a станет очень, очень плохо. Единственным плюсом является то, что он своим названием навеивает воспоминания о первом UFO, так что покупайте X-Com Enforcer и играйте в какую-нибудь из первых игрушек этой серии.





# ШТОРМ

Низший пилотаж

Антон  
Гусаров



**П**аспорт

**Шторм**

**Жанр:** аркадный  
авиасимулятор  
**Разработчик:** MAD'ия  
**Издатель:** «Бука»

**URL** [www.storm.ru](http://www.storm.ru)

**Системные требования:**

**OS:** Win95  
**Процессор:** Pentium II 266 МГц  
**RAM:** 64 Мбайт  
**CD-ROM:** 4x  
**Video:** 3D-ускоритель

Непреодолимое человеческое желание летать из года в год заставляет игроделов тратить тысячи человекочасов на разработку всяческого рода реалистичных и не очень симуляторов. Сезон за сезоном девелоперы выпускают авиа- и космосимы, уносящие геймера в верхние слои атмосферы и совсем уж открытый космос, не понимая, что для создания ни с чем не сравнимого ощущения полета, безусловной свободы движения достаточно дать игроку возможность подняться на **пару сотен метров** над землей.

Нет, попытки зарелизить что-нибудь эдакое предпринимались, но, увы, тщетные и напрасные. Был чудной G-Police, был вялый Rogue Squadron, был суховатый Forsaken, был колоритный Incoming, был мертворожденный Descent 3, был незамеченный Barrage, да мало ли что было. Не было только «Шторма»...

## Взлет разрешаю

Вступительный ролик — это «лицо» любой игры, ее визитная карточка. Каждая секунда интро «Шторма» преисполнена благородных пафоса и трагизма, свойственных разве что кино из бессмертного Wing

Commander 3. Несколько мрачноватое видео (все там умирают) способствует погружению геймера в «штормовую» атмосферу. Ролик, что особенно приятно, очень качественный, камуфлирует тем самым незатейливость появляющегося

вслед за ним меню. Вдоволь наигравшись с настройками, я сразу запустил кампанию, наивно решив, что ничему путному в курсе тренировочных миссий не научусь. Да и первое боевое задание, несмотря на двусмысленное название



«Пролог», казалось несложным — сопровождение двух транспортников из пункта А (тренировочная база) в пункт Б (база «Зулу», новый дом). Взлетел, набрал высоту, мило поболтал с водителем грузовика, проверил по приказу ведущего вооружение и, наслаждаясь неземными красотами, поплыл на автопилоте к месту назначения. Идиллия...

Через пару минут полетели первые ракеты, уничтожившие эскортировавший нашу группу истребитель и оба транспортника. Пока я ошарашенно смотрел на падающие обломки, бортовой компьютер бесцветным голосом сообщил о провале миссии. Прийти в себя заставило распоряжение начальника базы вернуться в охраняемую зону и его переговоры с командиром звена, направленного на уничтожение вражеского АВАКСа, мобильного командного пункта средств ПВО. Одновременно с этим в воздух были подняты два крыла тяжелых бомбардировщиков для

уже компьютер засек АВАКС, вот уже индикатор готовности ракеты наливается зеленым ядом, остаются какие-то мгновения...

Сначала вынесли правое крыло с ракетным подвесом, затем был залп с двух стволов по двигателям... АВАКС исчезнул в укрывавшей горизонт дымке, обзор заслонила коричневая грязь, а я терялся в догадках, как это все могло произойти.

### Шторм. Буря. Ураган

Неплохо для первой миссии? Помоему, великолепно. После столь жесткого приема поубавилось спеси и появилось желание пройти тренировочный курс, чтобы не повторять досадных ошибок в будущем. Главное, что предстояло вынести из полетов с обходительным инструктором, — понимание того, на чем ты летаешь. А летаешь ты на гравилете, очень своеобразном аппарате, одновременно напоминающем и самолет, и вертолет, и танк с крыльями. Типов летательных



Приземление и взлет в «Шторме» осуществляются на автопилоте, а жаль: ручная (или хотя бы полуавтоматическая) посадка добавила бы «Шторму» реалистичности.

Прежде чем дадут полетать, предстоит просмотреть-прослушать «краткий курс по истории сектора»: отличной игре, будь она



подавления противовоздушной обороны противника, которая без АВАКСа должна «ослепнуть». Обидно, но мне, рвущемуся в бой кадету, предстояло плестись на базу. Не успел было развернуть свое корыто, как в радиозфире прозвучали предсмертные вопли командира того самого звена, который должен разобрататься с АВАКСом. Начальник базы миглом сориентировался в сложившейся ситуации и потребовал от свободных подразделений доложить о своей готовности спасти базу, отечество и, куда уж без этого, галактику. Доложились. Других волонтеров, как ни странно, не нашлось, и в добровольно-принудительном порядке меня отправили на передовую за самым что ни на есть АВАКСом. Лететь было предложено быстро и по дну каньона, чтобы не попасть под огонь ПВО. Разумеется, никто не удосужился предупредить о поджидающих в конце ущелья мое потрепанное в виражах над скалистым дном корыто двух вражеских истребителей. Отбиваться было некогда — до цели оставалось всего несколько сотен метров. Вот

средств в «Шторме» три. Перехватчики являются самыми «самолетными» машинами; плохо вооружены, зато летают высоко, далеко и очень быстро. Истребители больше напоминают вертолет; высокоманевренные, хорошо оснащенные аппараты, но заметно уступают перехватчикам по скоростным характеристикам. Тяжелые грузовики иначе как летающими крепостями не назовешь; это действительно танки, непонятно каким образом удерживаемые в воздухе, отменно вооруженные, но медлительные и неманевренные. Девелоперам, к слову сказать, удалось добиться



Лицо... или, точнее, профиль врага. Если присмотреться, то можно увидеть сидящего в кабине пилота. Поражает не столько угловатость сына Велиана, сколько внимание девелоперов к таким мелочам. Причем, поверьте, они сидят в каждом гравилете.

Летаешь ты на гравилете, очень

своеобычном аппарате,

одновременно напоминающем и самолет,

и вертолет, и танк с крыльями.

такого хрупкого баланса между тремя типами летательных средств, что само разделение аппаратов кажется несколько условным.

трижды аркадой, полезно иметь сюжет. Последний в «Шторме» водится, хотя в сухом остатке и дает извечное «Кто к нам с мечом придет, тот от него и...». Из всех сюжетных перипетий упоминания заслуживает лишь то, что на этот раз люди бьются за мир во всем исследованном мире с велианцами, двюродными братьями и сестрами по разуму, коварно и подло напавшими на едва оправившуюся от шока гражданской войны Федерацию. Как только идеологическая подготовка и предполетные приготовления завершены, как только получено разрешение на взлет, покрытый плазмо-ферритом пегас взмывает в небо.

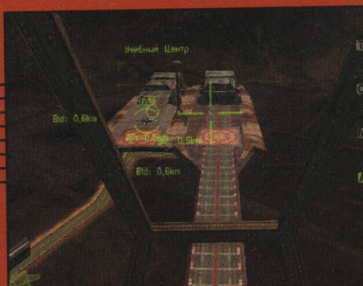
Выглядит это красиво, чертовски красиво. Об этом можно говорить долго, но лучше один раз увидеть. Увидеть, как открываются ворота ангара, как взлетает и зависает над базой командир звена, подмигивая соплами двигателей. Увидеть, как кокпит заливают солнечный свет, когда на волю выпускают уже твою машину. Увидеть, как после удачно завершено задания по дороге к «дому», поднимая





клубы пыли, движется колонна вращающихся башнями танков. Шик игры в том, что вся эта красота имеет к тому же и практическое

*Есть в «Штурме» и мультиплеер: наличествуют deathmatch, «захват» и кооперативный режимы, есть поддержка ботов трех уровней. Ничего нового, но присутствует.*



Битва, не успев разгореться, угасала. Раздавалась канонада взрывов, все пространство вокруг было испещрено «хвостами» пронесшихся мимо ракет, падали и разбивались свои и чужие, были слышны крики и стоны, но... искусная имитация уже не вызывала восторга. Звания, ордена и медали, личные конфигурации вооружения и возможность выбора гравилета из таких важных, таких нужных стали фоном, декорациями театра одного актера. Я думал, это любовь, но то была влюбленность. По какой-то неизвестной причине только геймеру позволено выполнять миссии — спасать одно-два внешне самостоятельных звена, заманивать неприятеля в зону действия родных ПВО и царапать днищем валуны в каньонах.

### Прочее — фарс

Перед игроком в сотый, в тысячный раз разыгрывается одна и та же комедия с одними и теми же действующими лицами, по одному и тому

с моря до нанесения сокрушительного завершающего удара по его позициям в секторе. Имеется собственная мультка — дуэль с велианским пилотом.

### Красота по-американски

Чего у «Штурма» не отнять, так это роскошного оформления — как графического, так и звукового. Времени и средств на прорисовку и озвучку не пожалели. Невзирая на то что игра три с лишним года находилась в разработке, технического и морального старения она, к счастью, избежала. Эффекты окружения и само оно сделаны превосходно: «Штурм» может похвастаться сложным многослойным небом, прозрачной водой, подергивающейся рябью при приближении, мессечковой луной в полнеба и порождающим множество реалистично выглядящих бликов солнцем. Земля «грязновата»; в MAD'ии твердо уверены, что техно не умрет никогда: поверхность покрыта сетью до-



значение. Разработчики сразу дают геймеру понять, что, в отличие от других представителей жанра, в «Штурме» он вовсе даже не пуп земли, для которого игровая вселенная не более чем фон (в лучшем случае — объект воздействия). MAD'ия симитировала живущий по своим законам мир, и порой кажется, игрок в этой системе не более чем винтик, выполняющий ограниченную функцию. Бывает, летишь к базе противника с целью обеспечения воздушной поддержки тяжелым штурмовиком (читай — уничтожения неприятельских гравилетов и легких ПВО) и понимаешь, что данную тебе задачу нужно привести в исполнение, сделав все возможное, невозможное и немыслимое. Подлетаем к цели, на радаре появляются несколько кроваво-красных пиктограмм. Истребители. После второго разворота наше звено понесло потери — был убит один из ведомых. После третьего выжил только я. К счастью, где-то вверху уже рассекали воздух дружелюбные перехватчики, методично поливавшие плазмой задержавшихся велианцев.

### Чего у «Штурма» не отнять, так это

**роскошного оформления — как графического,**

**так и звукового. Времени и средств**

**на прорисовку и озвучку не пожалели.**



### ИТОГО

Это наше все. Как водка, икра и энергоносители, качественные русские игры вроде «Штурма» могут стать еще одним видом российского экспорта. Качественную игру будут покупать вне зависимости от страны-производителя, что было доказано некоторыми отечественными продуктами. Поживем — увидим, как примут англоязычный Echelon...

же сценарию: взлет — долгий, на манер пафосного SU-27 Flanker, полет — яростная, как бы групповая, схватка — возвращение домой. Trigger-happy образца пятилетней давности. Только не подумайте, что миссии в «Штурме» скучны и однообразны. Что вы, над составом заданий разработчики корпели основательно. Структура миссий в игре ветвящаяся; такой подход создает иллюзию нелинейности: некоторые из них были сделаны ключевыми, то есть в зависимости от того, выполнено задание или провалено, развитие сюжета идет по той или иной канве. Сами миссии радуют разнообразием ставящихся перед игроком задач: от уничтожения неприятельской танковой колонны до отстрела курьеров на перехватчиках, от рейда на базу противника

рог, мостов и строений; растительность практически отсутствует.

Впрочем, всматриваться в сие великолепие будет некогда, куда важнее будет вслушиваться в трескотню радиозифира, где можно и нужно услышать указания и приказы, информацию о смене задач, возгласы радости и предсмертные истерики. Обязательно войдет в историю истошный вопль «шесть часов!» (на хвосте — супостат), станут классическим выражения «горит бубновый» и «порвал на запчасти». В целом, повторюсь, и графика, и звук производят неизгладимое впечатление.

Вердикт? Интересно, но канонично. Стильно, но незамысловато. Красиво, но без изысков. Добротный продукт из тех, что обитают в верхней половине всевозможных рейтингов, но не становятся всенародными хитами или бестселлерами. «Штурм» дал малоизвестной MAD'ии бесценный опыт, матерюющей «Буке» — еще один шанс продвинуться на западные рынки, геймерам — правильную аркаду, выдержанную в лучших традициях, но никак с этими традициями покончить не могущую. **MC**





Константин Инин

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРИШЕЛЬЦА М

На букву «М»

Есть у меня приятель, крайне нежно относящийся к руссобитовским играм и по совместительству являющийся спецом-аркадником. Его **светлый** образ стоял передо мной, когда я трясущимися руками и с карлсоновским «вот теперь-то мы повеселимся!» доставал из коробки диск с руссобитовскими «Приключениями Пришельца М». Полномасштабная аркада. Crash Bandicoot, SuperSonic, Spyro the Dragon по-русски. От создателей «Брата-2» и «Чико из Пуэрто-Рико», людей, написавших слова «Запомни, Данила!» и «Трупные **слизняки** разбрызгивают повсюду ядовитый яд!» Это должно было быть круто.

## Просто и изящно

Ожидания оправдались. В «Пришельце» есть пара симпатичных моментов, пара в общем достойных вещей; на коробке практически отсутствуют глюки и опечатки; но на теле игры отчетливо виден крупный след левой пятки — фирменный знак «Руссобита».

Ролик — хорошо. Инопланетянин, совершающий вынужденную посадку из-за того, что увлекся игрой в «Людешек», — «чужой» аналог Space Invaders с отстрелом го-

лов людей — это симпатично. Он рвется к highscore, бортовой компьютер пытается привлечь его внимание к тому факту, что вот-вот сядут батарейки (пытается самыми разными способами — от истошных воплей до размахивания трясущимся в «роботических» ручонках плакатом «Мы падаем, идиот!!!»), но все тщетно, игра сильнее, вылезший на свет божий в качестве вещьдока Duracell плавится, компьютер вырубается, корабль врезается в дорожный указатель.

На редкость достойный ролик для проходной игры, каковые часто вообще обходятся без intro'шек или ограничиваются слайд-шоу. «Сейчас случится страшное: Брамин похвалит игру от "Руссобита"», — сказал голос за спиной. Но все обошлось.

Достаточно было просто добраться до настроек. То есть сначала попробовать побегать, а потом полезть в настройки, надеясь, что загадки управления персонажем прояснятся там. Вот эти надежды



## Паспорт

### Приключения пришельца М

Жанр: аркада  
Разработчик: Eclipse Software  
Издатель: «Руссобит-М»

URL: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

#### Системные требования:

ОС: Win95  
Процессор: Pentium 300 МГц  
RAM: 64 Мбайт









монстров не умирает с одного выстрела: если уж за тобой погнались, то приходится сначала долго

Ну, тогда еще разок: посредственная графика. Бестолковое управление. Неинтересные карты

Это и есть пепелац нашего пришельца М. Он, как впрочем и любая другая разновидность пепелацев, не летает без гравитации, которую нам предстоит найти по частям и собрать.

Графика, управление, расстановка сил на картах. Три составляющие аркады.

### Сухой остаток

«Приключения пришельца М» — более-менее коммерческий продукт: это не куски не пойми чего, названные игрой; это сравнительно

По местности расставлены объявления:

«Не беспокоить крокодилов», «Не мешать

москитам», «Не мешать тиграм

плавать» — и так по каждому типу монстров.

большая и отчасти сносно выглядящая аркада. Играть в нее совершенно незачем; из причин поставить это творение на свой комп могу придумать следующие: вы хотите поиграть в аркаду, но все хорошее уже переиграли (лучше переиграйте еще раз); вы хотите поиг-



отрываться, а потом отстреливаться. Так, на всякий случай. Да, скорость у монстров нередко почти равна вашей. Еще? В отличие от нормальной аркады, монстры, стоящие на месте и обстреливающие героя, в «Пришельце» не простреливают стабильно какой-нибудь важный проход, а мчат по нам целенаправленно и на большом расстоянии. Попадают даже, если мы бежим. Уворачиваться приходится виртуозно. Нередко встречаются группы по два таких монстра. Вообще кирдык. Наконец, камера сделана так, что при каком ее ракурсе ни прыгай, — рассчитать, где приземлишься, невозможно. Только спокойные, рассчитанные прыжки с кочки на кочку в отсутствие преследования. Ну или если очень насобачиться.

Если вашему покорному слуге с его весьма немалым аркадным опытом трудно играть и на привыкание до состояния комфортной игры уходит некоторое время, то что будет с человеком, у которого это вторая аркада в жизни? Или это рассчитано на хардкорных геймеров?

и неинтересный геймплей в целом. Третий пункт недоказуем, но это просто то, что познается в сравнении с хорошими аркадами. «Инопланетянин» сбалансирован жесто-

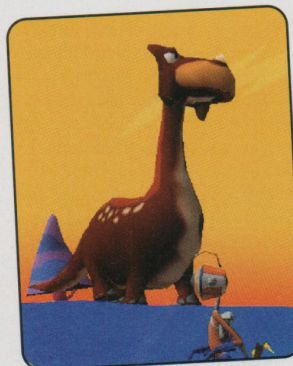
Мочить монстров, целясь мышкой,

откровенно сложно; монстры выскакивают

неожиданно, а герой стартует не

сразу на полную скорость, а с разгоном.

ко, сурово, в расчете на создание игроку крайне трудной и нервной жизни, но сбалансирован. Однако «Инопланетянин» не захватывает — интересно играть только из принципа: «А все-таки я это пройду!» Перепрыгну, отстреляю, найду. Потому что уж начал. Вообще, масса игр может показаться сносными, если заставить поиграть в них часок-другой. Только возникают вопросы: кто не бросит эту игру в первые двадцать минут и зачем заставлять себя полюбить, если есть игры, которые «полюбятся» сами по себе?



рать в аркаду, но многократно упомянутый Спруг вас чем-то не устраивает (ну, идиосинкразия); вы маньяк, которой играет во все, или компьютерные панк, играющий в извращенные игры. В «Инопланетянин» есть неплохие задумки, но реализовано все так, что можно с чистой совестью сказать: существует масса аркад, в которых абсолютно все лучше, чем в «Инопланетянин».

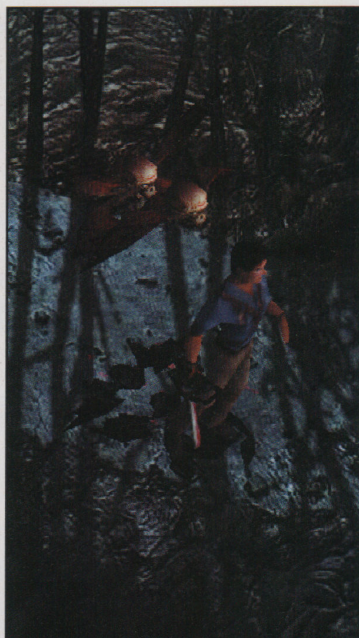
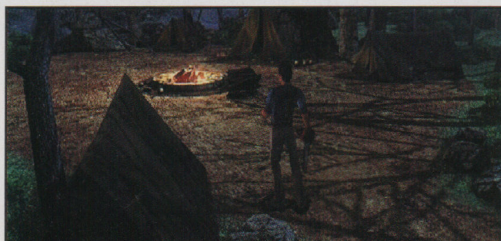
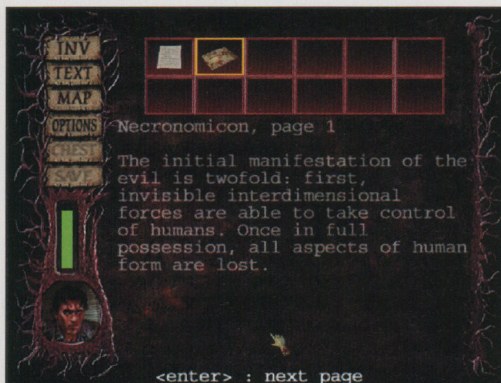
А для детей он не подходит: слишком сложно. Вот в чем, блин, причина! **ME**



### ИТОГО

Смешная аркадка, созданная непонятно для кого. Синий пришелец бежит по неизвестной планете, стреляя извращенным способом. Сложна в управлении, да и вообще держит игрока в напряжении не из-за геймплея, а по причине неудобного устройства. Хотя фанаты жанра, возможно, и тут найдут для себя что-нибудь интересное.

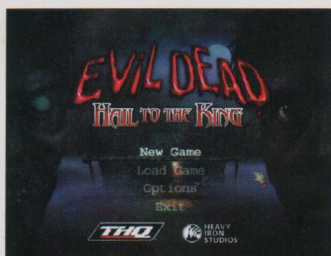




# EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Артур  
Кулебяка

Злой с бензопилой



Отгадайте загадку: кто такой — дядька без руки, зато с бензопилой и двустволкой? Совершенно верно — это Эш, персонаж фильма Evil Dead, который известен нашим зрителям как «Зловещие мертвецы». Надо сказать, дядька крутой, одна у него проблема есть: рядом с ним всегда находятся толпы каких-то зомбей и скелетов. И столько их развелось, что даже не поместились в последний фильм, который назывался «Армия тьмы». Пришлось срочно запихивать остатки в компьютерную игру под названием Evil Dead: Hail to the King.

## Паспорт

### Evil Dead: Hail to the King

Жанр: action  
Разработчик: Heavy Iron Studios  
Издатель: THQ Inc.

URL: [www.thq.com](http://www.thq.com)

#### Системные требования:

OS: Win95  
Процессор: Pentium II 266 МГц  
RAM: 64 Мбайт  
Video: 3D-ускоритель

Эта игрушка продолжает изломанную сценаристами сюжетную линию фильма про книгу мертвых, также известную как «Некрономикон». Изломанную вот почему: первая серия была фильмом настолько малобюджетным, что даже сами создатели не особенно верили в его успех. Собственно, это был рядовой ужастик, сюжет которого заключался в следующем: группа подростков приезжает отдохнуть в жуткий домишко, где находит «Некро-

номикон». Путем каких-то манипуляций с магнитофоном и книгой они вызывают к жизни зло. И все умирают. Ну почти все. Однако в 1982 году, после того как фильм принес неслыханные прибыли, стало ясно, что данную идею можно неплохо эксплуатировать и далее. Поэтому в 1987 году было снято нечто странное — не то продолжение, не то римейк под названием Evil Dead 2, имеющий также еще одно название: Dead by Dawn. В нем главный герой приезжает в ту же стремную хижину со своей подру-

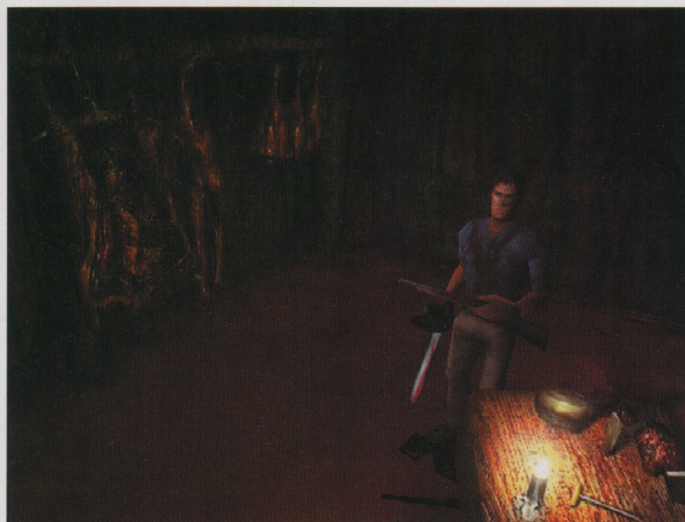
гой, где и обнаруживает изучающего «Некрономикон» профессора, который опять же не без помощи магнитофона вызывает к жизни зло. Соответственно почти все опять умирают и опять оживают, скалясь обеззлыми рылами. Однако Эш и с этим нашествием зла справляется.

Третий фильм из этой серии был уже совсем не тем ужастиком, которого ожидали. Он превратился в некую черную комедию по мотивам. Эш вместе с дочкой профессора попытался ликвидировать зло-



вредную книгу «Некрономикон», и у них, можно сказать, получилось. Однако в последний момент отрезанная рука Эша, в которую вселилось Зло (надо сказать, оно туда давно вселилось, почему Эшу и пришлось отрезать эту руку верной бензопилой), убила девушку, а сам главный герой перенесся в XII век, где ему пришлось возглавить армию, борющуюся с армией скелетов и прочих мертвяков. После победы великий борец при помощи все той же книги возвращается обратно в свое время.

Вот тут-то и начинается игра, которую в принципе можно считать четвертой частью. По крайней мере, именно так ее иногда рекламируют. Короче говоря, Эш, вернувшись домой, устроился обратно на свою работу, познакомился с некоей Дженни, которая и стала его спутницей жизни, а как следствие, следующей жертвой мертвяков. Но не будем забе-

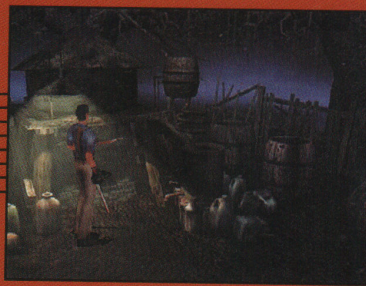
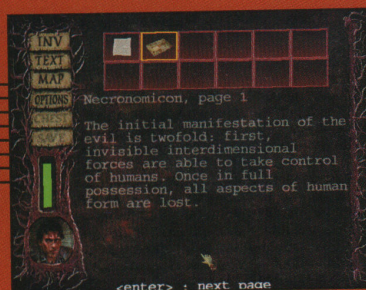


«Некрономикон», по всей округе появляются мертвяки. Дженни, ясное дело, похищают, а из зеркала

*Угарная комнатка в доме семейства Хеллбилли. Пол представляет собой сплошную лужу крови — мечта вампира. Кстати, эти милые люди — ее хозяева, по-видимому, скушали свою бабушку...*

плохо, однако некоторые мелкие детали оставляют желать лучшего. Но в принципе все выглядит мрачно и неплохо.

Своя прелесть в этой игрушке, разумеется, имеется. Надо сказать, атмосфера игры буквально с первых минут заставляет вспомнить о фильме, причем, скорее всего, о первых двух частях. Дело в том, что мертвяки респавнятся. Не все, конечно, но всякие скелеты и летающие черепа появляются вновь и вновь, сколько их не убивай, а потому единственный метод борьбы с ними — бег, причем чем быстрее, тем лучше. По-настоящему спокойных мест в игре не так уж и много — полностью уверенным в своей безопасности игрок может быть только там, где стоит здоровенный деревянный ящик, используемый для того, чтобы сохранять игру. В таком положении дел нет ничего удивительного — ведь Nail to the King имеет приставочное



гать вперед: сначала они восемь лет жили спокойно, встречая мертвецов только на похоронах. Но внезапно Эша начали донимать сны. В них, ему являлась злобная отрезанная рука и другие чудовища, причем как виденные им ранее, так и совершенно новые. Дженни решает выступить в качестве психотерапевта-самоучки и уговаривает Эша съездить во все ту же стремную лачугу, чтобы убедиться, что там все нормально. Ага. Шаззз — все там нормально. Разумеется, там все кишмя кишит всякой нечистью во главе со старой знакомой, можно даже сказать, родней — оторванной ручкой. Она, внезапно пикируя откуда-то сверху, включает ничуть не изменившийся магнитофон, в котором все это время в готовности находилась пленка с голосом профессора. И вот разбуженные загробным вещанием ученого, который читает

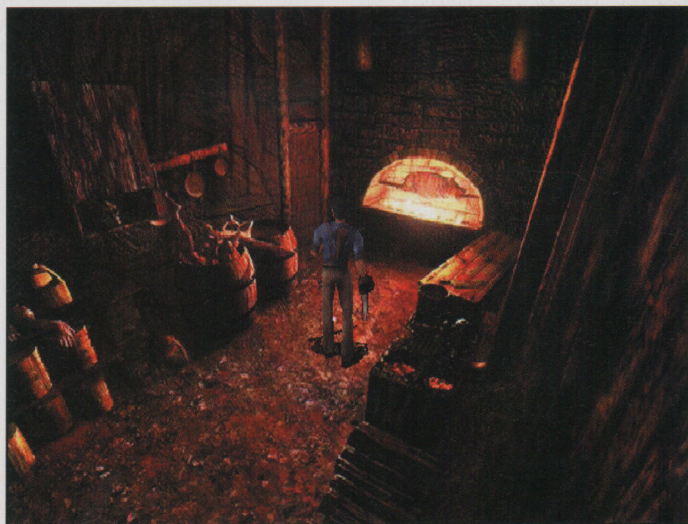
**Игра создавалась для игровых приставок, причем вышла на них еще в прошлом году. Поэтому, честно говоря, графикой Nail to the King не блещет.**

ла вылезает еще один старый враг — Злой Эш. Этот парень, точная копия героя, всегда появляется из зеркал, ибо он призван показывать темную сторону личности Эша.

Так и завязывается сюжет этой нехитрой, в общем, игрушки. Прежде чем рассказывать дальше, я думаю, надо уточнить, что эта игра создавалась для игровых приставок, причем вышла на них еще в прошлом году. Поэтому, честно говоря, графикой Nail to the King не блещет. А может быть, и не поэтому, но факт остается фактом. Нарисовано все, конечно, неплохо, но не более того, местами даже менее. Эш лишь отдаленно напоминает Брюса Кэмпбела (исполнителя этой роли в кино), но так как озвучивает его все-таки Кэмпбел, становится понятным, что художники пытались нарисовать похоже. Всякие местные уродцы сделаны не-

*Лагерь скаутов. Тихий такой, мирный — правда, зомбиобразные детишки периодически выбегают, чтобы покусать прохожих, а так ничего, даже у костерка погреться можно.*

происхождение, поэтому сейвиться можно только в специально отведенных для этого местах. Производится эта операция так: Эш, который заранее нашел где-нибудь катушку с пленкой, ныкает ее в сундук. Во всех остальных местах на





вас может внезапно напасть какой-нибудь безногий мертвец, внезапно появившись из-под земли. Причем заранее предположить, откуда именно он вылезет, невозможно. Видеовставки также сделаны

**Видеовставки сделаны в стиле ужасников — красочно торчащие из руки обрубленные вены, тошнотворные монстры... Все это создает ту самую атмосферу фильма ужасов.**

в стиле ужасников — красочно торчащие из руки обрубленные вены, тошнотворные монстры... Все это вместе с общей унылостью и мрачностью окружающего мира и создает ту самую атмосферу фильма ужасов.

Впрочем, на этом перечень достоинств данного продукта, пожалуй что, и кончается. Все остальное тут плохо — начиная с проработки

*Жалкий урод, стоящий перед Эшем, — безногий мертвяк. Особенная мерзость его заключается в том, что данный тип монстра постоянно респавнится где попало...*



зом, с которого постоянно капает кровь. Если пила не включена (что бывает не так уж и редко, так как запасы бензина в игре ограничен-

героя тает прямо на глазах. Однако это не беда: во-первых, как это принято в приставочных играх, из каждого монстра что-нибудь да



сюжета и заканчивая тем, что разработчики пытаются выдать за искусственный интеллект монстров. Последний, видимо, отсутствует как класс. Я на самом деле не знаю, может, в приставочных игрушках его вообще не положено делать, однако тут я его не обнаружил. Злобные твари появляются и пытаются меня укокошить. Если какое-то время я их кромсаю, а они меня не достают, то звери отбегают на пару шагов, а затем подбегают снова. Самый угар — это смотреть, как всякие скелеты ведут преследование. Бежит костяной дурилка за мной, косточками пощелкивает, а я от него за угол ныряю. Злобарик добегают до поворота и начинают также бодро шкандыбать обратно — дальше нельзя, тут его зона кончается.

Кромсать монстров можно разными способами. Как известно, кисть правой руки Эша отрезана, однако этот гений еще в фильме умудрился привинтить на ее место ту самую бензопилу, которой эта рука и была оттапана. Разумеется, и тут наш истребитель мертвецов ходит со своим жужжащим проте-

ны), то ею можно пользоваться, как дубиной. Однако, если она работает, то Эш способен кромсать ею

**Данная игра совсем никому не нужна. Разве что людям, которым ненавистны все серии фильма да и сам Брюс Кэмпбел, чтобы сказать: «А что еще можно было от них ждать?!»**



**ИТОГО**

Страшноватая стрелялка по зомбям, сделанная на основе сюжетной линии фильмов Evil Dead. По сути своей игра сильно напоминает Resident Evil. Если вам совсем нечего делать или вы испытываете жуткую ненависть к живым мертвецам, то можете в нее поиграть.

все, что движется, причем при особо удачных ударах бензопила входит глубоко в тело монстра и добивает его до полного исчезновения. Левая же рука способна держать любое доступное в игре оружие, а его не так уж и много. Во-первых, это топор на длинной ручке, который работает, примерно как выключенная пила. Во-вторых, пистолет, ранее принадлежавший профессору. Впоследствии Эш найдет еще дробовик и винтовку. Однако патроны к огнестрельному оружию тоже не везде валяются, поэтому к ним надо относиться бережно.

При почти бесконечном количестве противников жизнь нашего

выпадает, причем чаще всего это маленькие аптечки (они вываливаются практически из каждого второго монстра). Во-вторых, с самого начала у Эша при себе имеется некий конвертер, способный создавать из различного барахла полезные вещи, например, из белых грибов делаются все те же аптечки, а из красных — канистры с горючим для бензопилы. Да и во всяких нычках можно найти немало съедобного, а все, что можно съесть, лечит борца с чудовищами — так уж он устроен.

Самый жуткий бред — это информация, которую можно почерпнуть из страниц, вырванных из «Некрономикона». Уж я не знаю, откуда создатели получили ее, но — не из книги мертвых, это точно! Короче говоря, данная игра совсем никому не нужна. Разве что людям, которым ненавистны все серии фильма да и сам Брюс Кэмпбел, чтобы сказать удовлетворенно: «А что еще можно было от них ждать?!» Такую вот неказистую игрушечку выпустили товарищи из THQ... **MC**





Константин Инин  
aka Pole Position

# STUNT GP

Гончие вормы

Я нашел игру своей мечты. Моей маленькой персональной мечты. Да, мои друзья заставили меня научиться выдерживать бесконечные часы просмотра квалификаций и гонок «Формулы-1». Да, я уже могу объяснить постороннему, что такое пол-позишн и даже почему это так называется. Да, я уже не задумываюсь вопросом о том, что маршал, серьезный военный человек, делает на треке, где его, как выясняется, могут убить. Наконец, в Пасхальную ночь, дожидаясь, пока друзья оторвутся от ревущего мотоцикла телевизора, я задавался вопросом, почему перед Крестным ходом не проводится квалификация. Но все равно, все равно для меня самыми яркими в формуле остаются моменты, когда кто-нибудь **куда-нибудь...** с большого разгона... И подозреваю, что я не единственный такой человек на планете.

## Setup

Я подозреваю — Team 17 знает это наверняка. Создатели вормов не могли подвести. И не подвели. Впервые с дремучего 1993 года, со времен 320x200 и 16 цветов я с удовольствием играю во что-то, в названии чего присутствует конструкция GP. Stunt Gran Prix.

Красивые аркадные гонки. Весьма, хочу заметить, красивые аркад-

ные гонки. Что такое хорошая графика в аркадных гонках, думаю, все и без меня знают; так вот, она в SGP присутствует. В качестве особенностей — удачных особенностей — игры хочу отметить очень насыщенные, яркие, жизнерадостные цвета (никакого тебе Dethcarz'a, но и не детский сад: ощущения катания по очень большому столу очень больших игру-

шечных машинок не возникает) и совершенно фееричные бэкграунды. Бэкграунды крайне насыщены деталями, детали до безобразия разнообразны. Рецепт успеха. По началу этого не замечаешь, потому что гонка захватывает, но впервые заметив, начинаешь время от времени пропускать повороты. Домики, рекламные плакаты, другие машины — все немного размыто



## Паспорт

### Stunt GP

Жанр: аркадные гонки  
Разработчик: Team 17  
Издатель: Virgin Interactive

URL: [www.vie.co.uk](http://www.vie.co.uk)

### Системные требования:

ОС: Win95  
Процессор: Pentium II 233 МГц  
RAM: 64 Мбайт





(наверное, четко все разглядеть на большой скорости все равно не удастся), но видно достаточно хорошо, чтобы создать ощущение существ-

*Вот так выглядят pit-stop. Совершенно как машинки в разнообразных парках культуры, наш агрегат цепляется антенной за крышу и искрит. Кстати, обратите внимание на бэкграунд.*

ловек, неспособный ковыряться в этих настройках, потому что мне скучно. Да, в Stunt GP нет даже квалификации. Но зато здесь интересно обгонять противника на правильном входе в поворот. Здесь бывает долгая ожесточенная борьба за третье место, вообще говоря, не очень характерная для аркадных гонок; здесь не рекомендуется совершать ошибки, даже когда ты вырвался вперед: догонят. Здесь можно сделать гада на пит-стопе — это же мечта! Это «Формула» — настоящая, речная.

### Еще фундамент

«Шумахер атакует, Шумахер атакует!» — истерично кричит комментатор. Никогда не понимал: где он атакует? Кого он атакует? Едут

подставил задницу, в которую он въехал подряд три раза, а потом настал финиш. Вот это — не пропустил.

SGP — штука быстрая и аркадная в лучшем смысле этого слова.

Машинки не бьются, что дает массу новых стратегий борьбы за поворот. Вылетевшая машинка возвращается на трассу, что дает возможность по-разному и с удовольствием рисковать. И это я еще не говорю о собственно stunt'ax!

### Навороты

Все, чего нам не додали в Carmageddon'e, залил соответствующее место кровью. Красивая идея, присутствовавшая в великом мочиловце, но ушедшая на очень задний план именно потому, что



вования за пределами этого трека реального мира. Что там смотрят на тебя какие-то зрители, работают сотрудники компании, ставшей спонсором твоей команды, страдают, наконец, от этой дурацкой «Формулы» живущие рядом люди («Скажите, а вам эти постоянные гонки не мешают? — Нееееееее! Нет-нет-нееееееееет!»)... В общем, это уже лирика. Есть в целом хорошая графика и аркадные гонки.

### Фундамент

В игре создается более-менее реалистичная физика: заносы, торможение и пр. В игре у машинки батарейки разряжаются, поэтому есть пит-стопы, на которых эти батарейки заправляют. Машинки можно апгрейдить. Спонсор команды определяет например, то, какие машины будут доступны гонщику. В общем, получается «Формула-1».

Я не знаю, как объяснить это упертым фанатам, которые будут кричать, что никакая это не «Формула», потому что не надо часами ковыряться в настройках машины перед каждым стартом. Это «Формула», в которую могу играть я, че-

*Только что был совершен либо тройной, либо четверной кувырок назад: сверх двух подсчет перестает вестись, очков дают 2500, а номер называется super back flip (см. внизу скрина).*



две машины рядом, как поворот — так: «Шумахер атакует, Шумахер атакует!» Бред какой-то. Здесь атакует — так атакует. Здесь я бортану противника за здравствуйте — вот так я однажды второе место заработал. Я его не пропустил. Не пропустил — это значит

надо было мочить. Stunt'ы. Team 17 не могла не придумать фишку.

Значит, для начала нам замеряются Aeromiles. То расстояние, которое машина прошла не по трассе, а над ней. Это стимулирует правильное понимание конструкции launch-control. Launch-control — это каждая вторая кочка, потому что на ней можно взлететь. И ничто иное. Правильно включенный boost — и за счет сравнительно небольшого расхода батареек нам пишут красивую цифру 500, в берамленную, так сказать, крылышками. Это — наши летучие мили. Специально для понимающих пацанов есть режим, в котором надо в гордом одиночестве за ограниченное время напрыгать на трамплинах как можно больше. Клево.

Это был разгон. Теперь главное. Волшебная кнопка shift, будучи нажатой в полете, заставляет машину начать кувыркаться. Если число оборотов было целым — то есть машина приземлилась опять на колеса, то нам даются очки и, очевидно, шоколадку! Шоколадка выражается в такой архиважной вещи, как увеличение заряда батареек. Больше



батарейка — меньше заездов на пит-стоп. Простые истины. (Слушай внимательно, юноша: много наших погибло, чтобы мы узнали этот секрет. Вращение останавливается отпусканьем кнопки газа, которую ты, как человек горячий, наверняка вдавил в клавишу до онемения пальца. И ничем иным!)

Собственно, это не единственное использование шифта. Не знаю уж, в чем там физика, но если нажать эту волшебную кнопку прямо на трассе, то тебя начнет нечеловечески заносить. Таким вот управляемым заносом можно крайне клево вписаться в поворот. Если научиться, конечно: если нахрапом, то тебя просто вынесет с трассы. «Формула» все же. Заметим, что при этом можно так-же сделать stunt: ну, например, ес-

**Это «Формула», в которую могу играть я, человек, неспособный ковыряться в этих настройках, потому что мне скучно.**

Совершенно, как обычно у Team'ов, продуманные детали. Все весело и вкусно. Чего стоит хотя бы резко вздрагивающий при падении машинки на трассу или столкновениях машининок экран. По-пинбольному вздрагивающий, от плеча. Так и норюшь сам подпрыгнуть на чем сидишь.

### Штрихи

Есть три типа машин: заточенные под скорость, очень устойчивые и созданные для прыжков. В обычном режиме можно пройти мини-чемпионат совсем без возни с очками и апгрейдами. Пришел четвертым — вылетел. Распишишь в таблице рекордов, пока отцы не пришли. Если не лень поиграть все же в «Формулу» — иди в чемпионат, бери team sponsor'a, апгрейдись,

По-моему, супер. Камера работает правильно; от ощущения скорости дух захватывает даже на статичной картинке. А в игре так всю дорогу! Динамика просто чудесная!



### В целом

Веселая, сочная гоночная аркада с соответствующей атмосферой и практически элементами аркады обычной. Stunt'ы как отдельное искусство: мечта со времен «Кармы». Все это в облике «Формулы».



ли тебя в процессе скольжения развернуло в целом на 180°, то это называется slide. И снова батарейка.

В принципе можно обойтись и без шифта: если хорошо разогнаться и грамотно въехать на самый край этой роллерской фигни, которая здесь заменяет отбойники (Вот! Я знаю слово!), то тебя аккуратно перевернет на 360° вокруг соответствующей оси. Это будет barrel roll, моральное удовлетворение и все та же батарейка.

Из stunt'ов сделали искусство. Stunt'ы должны совершаться весело и в соответствующей атмосфере; кровь вокруг отвлекает. В Stunt GP овладеть кувырками, а не просто три раза случайно сделать barrel roll, весьма непросто, но процесс вдохновляет. Кроме того, подзарядка батарейки — действительно очень важная вещь: местный аналог бензина расходуется не только на газ и boost, но и на возвращение на трассу при вылете с последней. А если батарейка кончается, то до пит-стопа надо буквально ползти. На половинной скорости. Пара удачных кувырков — и можете рисковать с чистой совестью.

выбирай шины перед заездом — чувствуй себя хорошо, в общем.

**В принципе можно обойтись и без шифта: если хорошо разогнаться и грамотно въехать на самый край этой роллерской фигни, то тебя аккуратненько перевернет на 360° вокруг оси.**

20 треков в сезоне, сезоны сохраняются автоматически. Кататься — не перекачаться. Наконец, есть режим «гонки за тенью» — по трассе едешь ты; твой лучший результат — твой последний результат. Незабываемые ощущения гонки с самими собой — не Team 17 изобретенные, конечно, и не в Stun GP впервые полученные, но все равно каждый раз такие приятные! Надо хотя бы однажды попробовать. Я уж не говорю о том, что свои результаты можно сохранить, и друг будет соревноваться с твоим лучшим приходом дистанции. В общем, все примочки на месте: multiplayer до 4 человек. Счастье.



### ИТОГО

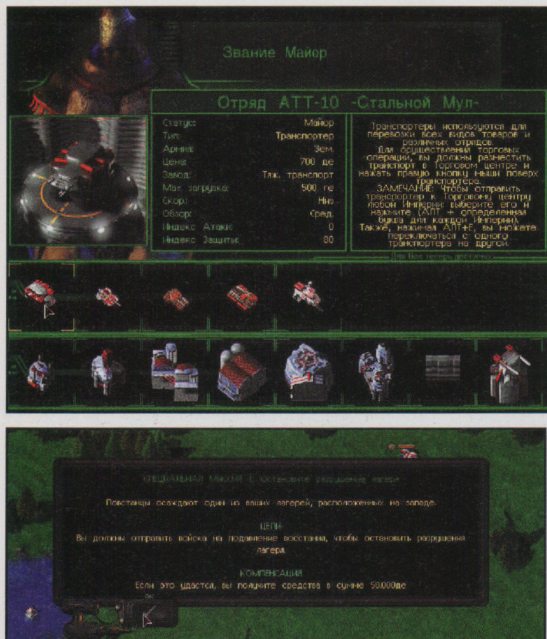
Аркадные гоночки, которых еще не было. Могут даже полностью завладеть вниманием человека, недолюбливающего гонки в принципе. Попробуйте поиграть, вдруг и вы обнаружите, что всегда были фанатом этого жанра, просто никогда не видели достойного представителя данной породы.

Я мечтал поиграть в «Формулу» со времен того самого 320x200 — его Gran Prix, но не мог вынести эту серьезность и это занудство. Даже мотоциклетные симуляторы стали невыносимы... «такими», что уж говорить про «такие» гонки. Сейчас мне дали мою мечту. Неожиданно и вне всяческих сомнений — дали.

У меня на компе есть несколько игр, которые не стираются. У Stunt GP будут шансы попасть в их число (статус, этого достаточно, чтобы назвать Team 17 героем моего «Оскара»: среди нестираемых уже есть вормы). Все зависит от того, насколько много друзей будут в нее играть... Знал бы наверняка, что не сотру, — вырвал бы главному сердцу, но доказал бы, что это мегахит. Однако же, вне всяческих сомнений, диск никуда не потеряется, и я буду периодически инсталлировать Stunt GP, а потом с горечью стирать рекорды. Места на винте много не бывает.

Любите ли вы «Формулу-1», как люблю ее я? Если да — присоединяйтесь! **MC**





# КОСМИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ. ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

С корабля на бал

Старый Дроид



Сегодня мы продолжаем знакомить вас, уважаемые читатели, с творчеством испанских идадьго, **трудящихся** под сводами конторы Dinamic multimedia. На повестке сегодняшнего дня «Космические войны. Последний рубеж» — RTS с элементами экономической стратегии, баталиями в космосе и чужих мирах. В общем, имеется **эксклюзивная** возможность стать Властелином Планет. Пустячок, а все же приятно.

## Паспорт

### Космические войны. Последний рубеж

**Жанр:** RTS (с кучей много чего)  
**Разработчик:** Dinamic multimedia  
**Издатель:** «Руссобит-М»

**URL** [www.cyptron.sk](http://www.cyptron.sk)

#### Системные требования:

**ОС:** Win95/98/2000  
**Процессор:** Pentium II 350 МГц  
**RAM:** 64 Мбайт

**С** чего полагается начинать обзор практически любой игры, ну разве что за исключением автосимулятора? Совершенно верно, с сюжета. Сюжет, значит, такой — некая галактика, четыре расы, одна из которых рас должна стать доминирующей, остальные must die. Все. А что вы еще хотели? Ах мало, старо, ну что поделат, скажите спасибо, что хоть такое содержание есть, могло бы быть еще хуже. Дали бы вам очередного спасителя от нависшей вселенской угрозы и пару полубредовых легенд-преданий, и посмотрел бы я на вас тогда. А тут все же выбор, разнообразие. Ну а сюжет

с появлением GeForce 3 (и, думается мне, не последнего), по-моему сугубо личному мнению, скоро уйдет из игровой индустрии, как мамонты ушли в сторону севера и не вернулись.

Итак, мои маленькие любители космических баталий, прежде чем допустить вас к пульту управления транспортным крейсером, необходимо вас классифицировать. Так сказать, кто есть who. Хотите вы этого или нет, но на время игры потерять облик человеческого все же придется — предстоит встать под знамена одной из имеющихся четырех империй. Среди других прочих встречающихся в игре народностей классификация весьма

проста: это либо мятежники (читай покойники), либо на голову больные бедолаги, которые спят и видят, когда их колонизируют. Лишь только четырем расам предстоит бороться за господство в галактике, а, как известно, когда киты дерутся, — моллюски отдыхают.

Начнем осмотр будущих властителей галактик с расы кибернцев и далее по порядку. Исходя из названия империи, не берусь утверждать, что она принадлежит к биологическому виду, особенно если учесть повышенную агрессивность, великолепные навыки атаки и защиты, но при этом почти полное отсутствие дипломатии и навыков торговли. Характеристика бо-



лее подходит машинам, но, впрочем, это и неважно, эти граждане как нельзя лучше подходят для развития военной мощи и использования ее на всю катушку.

Далее раса кракедериан. Здоровенные ребята, как и кибернийцы, очень любят помучить, порвать кого-нибудь между делом, также агрессивны и очень хороши в том случае, если компромисс не ваше кредо. Уровень атакующих и оборонительных способностей империи Кракедер вызывает уважение, но опять-таки как расплата за природную мощь — природная тупость. Вдобавок, у кракедериан весьма плохо обстоят дела с моралью (читай послушанием) все по тем же причинам. Если хотите получить власть над галактикой, не шествуя по

похожие на помесь сколопендры и креветки. Их конек — дипломатия, то бишь развести там какую-нибудь планетку горбатиться на их благо, при этом ни разу не пальнув даже из мелкокалиберного лазера, для них не вопрос. Вопрос для них составляют торговля и атака.

Атаковать они умеют еще куда ни шло, а вот торгуют из рук вон плохо, хотя как раз рук-то у них и нет, наверное, поэтому и торговать не умеют (шутка). Жители империи Селиани более всех походят на гуманоидную расу, на жизнь они зарабатывают торговлей, это у них получается лучше всего, но, как вы догадываетесь, воевать они не умеют, точнее — могут, но лучше им этого не делать. Немного забегу вперед и скажу, что в компаниях именно селиани являются самым

**Селиани являются самым опасным противником, потому что очень быстро набирают колоссальный капитал и могут позволить себе много дорогих игрушек.**

Если бы не зеленые пятна на холме справа, можно было бы вполне принять его за овраг, который можно наблюдать слева.



а деньги у них есть, так что не советую вам с ними ссориться сразу, купившись на кажущуюся слабость и беззащитность селиани.

Уф! На этом краткий обзор местной фауны можно закончить, если вы выбрали себе приглянувшуюся зверушку и решили стать их

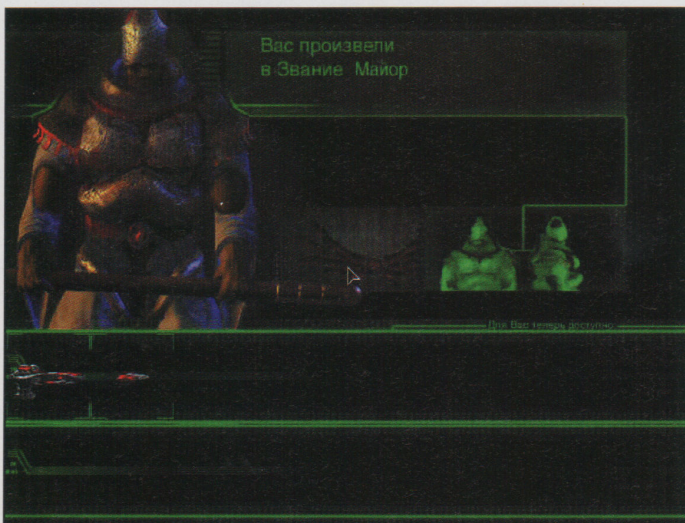


обугленным останкам планет, а с помощью кредиток и дипломатии, то вам нужно выбрать из следующих двух рас.

Образцы практически абсолютного пацифизма — империя Кориант и империя Селиани. Корианты это жужелицеобразные твари,

опасным противником, потому что очень быстро набирают колоссальный капитал и могут позволить себе много дорогих игрушек. Так что вам очень повезет, если селиани будут с вами в союзе. Валят эти ребята не умением, а числом, большая армия стоит больших денег,

отцом-наставником, то предлагаю перейти к делам военным, торговым и дипломатическим. Из доступных игровых режимов предлагаются: Космос — полная компания в космосе и на планете; Планета — последовательная компания на одной из планет галактики; два тренировочных режима — Сценарий



**У игры два интерфейса — космический, то есть вне планет, и непосредственно планетный, то есть на ландшафте какой-либо планеты, а-ля С&С.**

Не генералиссимус еще, но начало положено — плох тот прапор, что не мечтает стать полководцем.

и Миссия. Почему Сценарий и Миссия — тренировочные режимы, не знаю, спросите у разработчиков, наверное, так надо, фича. У игры два интерфейса — космический, то есть вне планет, и непосредственно планетный, то есть на ландшафте какой-либо планеты, а-ля С&С. Начнем, пожалуй, с космического, поскольку планетный интерфейс будет знаком и понятен каждому, кто хоть раз играл хотя





бы в Dune, ну разве что с некоторыми особенностями, о которых я непременно скажу чуть позже. В начале игры вне зависимости от

**Одна из разновидностей ландшафта — каменная пустыня.**

мум — ткнул в корабль, кликнул на точку, куда хочешь его переместить, и все дела. Высадка на планету также особых затруднений не вызовет — анимированный курсор меняется в зависимости от выполняемого действия. В чем же тогда проблема? А вот в чем. Торговля с другими расами происходит в космическом интерфейсе (догадаетесь, какой вид деятельности отведен планетному режиму), и тут уж, как говорится, без пол-литра не разберешься, по крайней мере, сразу. Тренироваться советую долго и основательно, исключение можно сделать лишь для империй Кракелдер и Киберния. Зато у этих злобных парней будет своя головная боль — управление боевой флотилией. Собрать в боевой порядок ко-

кораблей, не наезжайте ни на кого — побьют, нещадно.

Теперь о планетном интерфейсе. В принципе все знакомо и не раз наблюдалось в других

**Пока вы не посадите несколько раз на свою планету основной крейсер, не проведете разгрузку-выгрузку и не постройте хотя бы пяток военных кораблей, не наезжайте ни на кого — побьют, нещадно.**

Теперь о планетном интерфейсе. В принципе все знакомо и не раз наблюдалось в других RTS подобного жанра — инженерный юнит в начале миссии, он же самораспаковывающаяся база, электростанции, заводы техники, радары и т. д. после установки базы. Задачи миссий — вынести кого-то, защитить что-то. Тоже стандарт. Где же подвох? А в реализации управления юнитами и строениями — как я уже сказал, в этой игре контроль над войсками осуществляется при участии практически всей клавиатуры и даже сочетания некоторых кнопок. Но не стоит пугаться, все довольно-таки просто решается с помощью мыши — пра-



выбранной расы в наличии имеется транспортный корабль (он же корабль-штаб, он же корова-кормилица), короче, очень важный объект, и маленький корабль-разведчик. Все они имеют класс «капитан» в соответствии с вашим званием, далее по ходу жизни с присвоением вам очередного звания будут доступны более крутые модели кораблей, соответствующие вашему статусу. Но это будет потом, а сейчас основная задача — получить информацию о ближайшей незанятой планете и, эсено, занять ее, пока это не сделал кто-нибудь другой. Все особенности управления кораблями в космосе, равно как и наземными войсками, я вам не расскажу, поскольку сам еще не до конца изучил все кнопки, на которые подвешено управление на клавиатуре. Встроенный и по желанию отключаемый обучающий гид хоть и помогает, но не очень облегчает жизнь. Кнопки планетного интерфейса легко заменяются мышью (что, кстати, рекомендуется), а вот с космофлотом все несколько сложнее. Пока корабликов всего два, проблем мини-

**Другая разновидность — песчаная пустыня.**



рабли и добиться от них четких слаженных действий — весьма непростая задача. В общем, скажу по собственному опыту, пока вы не посадите несколько раз на свою планету основной крейсер, не проведете разгрузку-выгрузку и не постройте хотя бы пяток военных

важная кнопка вызывает меню юнита или здания, левая активирует нужную функцию. Да, в этом плане «Космические войны» весьма наворочены — отдать приказ эс-кортировать, патрулировать, атаковать и бог знает еще какие команды можно ЛЮБОМУ юниту. Очень удобно, например, к тяжелым танкам прицепить эскортном быстрые пехотные модули, таким образом получив убийственную силу с последующей зачисткой и добыванием уцелевших вражин. После пройденной миссии на земле, как правило, присваивается звание с последующим переходом на следующий уровень развития, то бишь повышается класс юнитов. Коих, кстати говоря, насчитывается 36 штук наземными единицами и 11 космическими, сиречь кораблями. Как только новые «звездочки» займут свое место на погонах, вам нужно будет выбрать один из предлагаемых кораблей нового класса, который вы будете впоследствии строить. Ну это уже по вкусу и по средствам, это тоже предусмотрено: люкс, стандарт и, как говорится, на что денег хватит.



Что ж, теперь, я думаю, можно перейти к менее существенным вещам — к графике, звуку и выводам (еще одна шутка, последняя).

О графике. Помнится, в начале статьи я упомянул GeForce 3 как убийцу сюжетной линии в игре. Можете расслабиться, он вам не понадобится для «Космических войн», вполне будет достаточно обычной восьмиметровой AGP. От слов своих я не отказываюсь, вполне допускаю предпочтение публики в пользу «красиво» в недалеком будущем в минус определению «содержание». Засилье 3D-стрелялова тому пример и, так сказать, первый тревожный звонок. Но я отвлекся, вернемся к нашим баранам. Движок игры выглядит, как 333 пень с мамой по-папе и маленьким HDD, но в дорогом корпусе и с DVD-приводом. Для тех, у кого ассоциативное мышление развито слабо, поясню — движок устарел уже не только морально, но и фак-

земных юнитов напоминает движения «повисших» детских радиоуправляемых игрушек, а эффекты типа дым, взрывы и полет снарядов явно оставляют желать лучшего. Ландшафт планет хоть и отличается разнообразием — пустыни (не понятно, правда, откуда на планетах далекой галактики взялись земные пальмы и деревья, но это уже мелочи), ярко-сочные зеленые поляны с деревьями, урбанистические развалины с трубами а-ля Fallout — все же крайне бездарно организован, с дизайнерской точки зрения. Понатыканные в расчете одно дерево (пальма, кусок каменного плато с железным хламом, нужное вписать) на пять квадратных сантиметров площади ландшафта объекты не создают ощущения единого целого, а совсем наоборот. Зато постройки среди этой однообразной пустоши выделяются лощеными монолитами с детализацией максимального уровня. Здания — это, пожалуй, единственное,



Космос. Планетка. Данные планетки. Данные так, как говорится, для галочки, поскольку процентное соотношение суши и моря уж точно вас волновать не должно.

но. Передвижения юнитов по поверхности сдают по всем фронтам 'потуги (хотя, надо признаться, тузились ребята не слабо) девелопе-



тически, предъявлять к нему современные требования — все равно что требовать от «Запорожца» догнать BMW Z3. В разрешении 1024×768 с включенными тенями и детализацией на максимум все выглядит более-менее гладко, но все же бедновато. Анимация на-

на что приятно посмотреть. Ну и забудем гвоздь в крышку гроба движка — игровая проекция абсолютно плоская, двухмерная. Господа разработчики изо всех сил с помощью различных ухищрений пытались приделать всему этому безобразию вид изометрии, но тщет-



## ИТОГО

Если кто-то принес вам эту игру поиграть, возьмите, поиграйте денек-другой, и, если не возникло реакции отторжения, все будет нормально, вы ее пройдете. Рекомендуется игра «Космические войны. Последний рубеж» только для тех, у кого до сих пор висят постеры C&C TS на стенах, а под ними теплится свеча. Но только в качестве симптоматического лечения.



Таблиц, меню, менюшек, панелек в игре будет более чем предостаточно, вроде бы хорошо, информативно, с другой стороны — очень скоро начинает раздражать. Мышь к концу второй миссии будет жалобно пищать и пытаться уползти под коврик.

ров. Про красоты космического интерфейса сказать тоже нечего, одни и те же планеты с неизменной одной и той же (есно, плоской) галактикой в виде фона. Разве что уловка с объемом благодаря «подвешенности» кораблей выглядит более убедительно.

Звук и музыка — как говорится, на любителя. Музыка мне показалась уж очень экстравагантной (правда, звуковое сопровождение все в том же Fallout'e трудно назвать мелодией), хотя повторюсь, на любителя. Кому не понравится, всегда можно залезть в опции и сделать соответствующие изменения. Про звук также сказать что-то определенное сложно, я пытался задействовать возможности своих аудиоресурсов (Creative SB Live Player 5.1 и колонки Jazz Hipster J-7913), но тщетно. Дорогие железки нисколько не украшали обычный звук взрывов или стандартное сообщение о том, что «юнит построен» и прочее, по причине того, что украшать им нечего. В опциях звук можно только включить и выключить, остальные настройки отсутствуют напрочь. **MC**





# KOHAN: THE IMMORTAL SOVEREIGNS

Константин Инин

Кохан ... и его коханка



## Паспорт

**Kohan:  
The Immortal Sovereigns**

**Жанр:** RTS  
**Разработчик:** Timegate Studios  
**Издатель:** Strategy First

**URL** [www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)

### Системные требования:

**ОС:** Win95  
**Процессор:** Pentium 233 МГц  
**RAM:** 64 Мбайт

Не лишенная симпатичности, хотя в целом и бестолковая игрушка. Иначе как Кохан не будет называться нигде, за исключением территории дружественной Украины: там звуко сочетание Кохан будет восприниматься хотя бы отчасти адекватно. Когда надоедают старкарфты, квейки, дьяблы и вормы, возникает желание пойти и поиграть в какую-нибудь «просто игру». То есть совершенно не мегахит. Посмотреть, что еще в мире бывает, кроме нестигаемой классики и элитного свежака. Если в подобном расслабленном поиске вы наткнетесь на Kohan: The Immortal Sovereigns, то в целом приятные ощущения вам гарантированы. Не больше, но и ни в коем случае не меньше.

### Вначале был ролик

Бог создал землю, на которой все должно было быть круто. Какой именно бог и что такое круто, не уточняется, поскольку есть совершенно неважно. Круто было, но мы получаем управление в свои руки уже во времена, когда все хорошее закончилось и из нашей расы правителей мира выжили лишь единицы. Хотя в целом раса бессмертна. Собственно, Kohan и есть название расы; нашему герою, Да-

рию, суждено победить великую тень (тьму, мрак и тому подобное) и восстановить неувядающую славу Kohan'ов, а также мир во всем мире.

Незатейливый сюжет, на который очень крепко завязана кампания, добавляет игре симпатичности: хоть история и не проработана, но то, как старательно разработчики рассовали по углам всех карт кусочки этого самого сюжета, подкупает. Кто-то верил в происходя-

щее, и ты тоже начинаешь не просто стратежничать, а вести героя к победе над силами зла. С долей здоровой иронии, конечно, но все равно приятно.

Эти скромные два абзаца описывают половину достоинств игры. Разговор о второй половине — крайне необычной для RTS'ки игровой системе — будет более долгим. Забегая вперед: в Kohan'е рядовая графика, ничем не примечательный звук, отсутствуют богатые



дополнительные возможности, но игровая система достойна похвалы уже хотя бы из-за своей необычности. Сделать RTS'ку, непохожую на существующие, — задача сама по себе достойная похвалы, а у создателей Kohan'a еще и получилось сделать эту RTS'ку совершенно играбельной. Приступим.

## С миру по нитке

Ваше государство состоит из разбросанных по карте городов и деревень; новые присоединяются либо добровольно, в квестовом порядке, либо путем не очень продолжительного избития оных деревень. Деревня в первую очередь расширяет вашу зону влияния: попавшие в нее шахты начинают работать на вас. Далее: деревня, что не менее важно, сама по себе

ется при строительстве, все остальное уходит на содержание войск. Все остальное — это камни, лес, железо, мана. Эти ресурсы, в отличие от золота, не копят — просто вырабатываются в достаточном или недостаточном количестве. На случай избытка производства предусмотрена возможность перекачки всего этого добра в золото (соответствующий ап-

грейд соответствующего здания в любом городе: скажем, лесопилку можно переделать в лесопродавалку.

Для маны такого способа я не нашел. Наконец, войска.

Отдельных юнитов в Kohan'e не бывает: боевая единица — это

отряд из командира и шести или менее юнитов. Состав отряда формируется в городе, из доступных родов войск. Доступность, как уже было сказано, определяет-

**Боевая единица — это отряд из командира и шести или менее юнитов. Состав отряда формируется в городе из доступных родов войск.**



На данной фотографии вы видите Льва Николаевича Толстого (слева) загромированного под безымянного конника.

мере заполнения lifebar'a этого юнита к ним присоединяются следующие. Собственно, зона влияния, с которой я начал рассказ, «стро-



является серьезным источником ресурсов. Наконец, в деревне строятся войска, степень развитости деревни влияет насколько крутые войска в ней можно получить.

Что есть развитие деревни? У каждого поселения имеется несколько слотов под здания, по мере их заполнения деревни можно апгрейтить, что увеличивает количество слотов и расширяет зону влияния. Здания делятся на: ресурсопроизводящие (собственно, деревня начинает давать государству что-либо, кроме золота, только после постройки таких зданий), военные — дающие возможность строить новые рода войск и наконец вспомогательные. Ну например, увеличивающие оборонительные способности деревни стены. Построенные здания можно апгрейтить. Отметим, что существует несколько вариантов апгрейда, каждый из которых добавляет зданию свои функции. Получить все сразу невозможно: один апгрейд запрещает остальные. Впрочем, всегда можно продать здание, освободить слот и начать все сначала.

Ресурсов в игре пять, точнее, один для четырех: золота расходу-

ся тем, что вы в этом городе построили: храм — будут паладины с zealot'ы, библиотеку — волшебники всех мастей и так далее. Единоразовый платеж — и отряд практически сразу в вашем распоряжении. Командир и первый юнит выходят из города первыми, а по

Кучка одинаково малоразличимых солдатиков гасит друг друга, символизируя таким образом единство и борьбу противоположностей.



ит», лечит и даже воскрешает ваших солдат — но это уже ближе к разговору о боевых действиях.

## До последнего бойца

Итак, нашему отряду можно отдавать команды. Самая важная из них — кроме очевидных «идти» и «разнести в клочья вот это, зелененькое» — это смена формации. Существует четыре вида построений, каждое следующее из которых снижает скорость перемещения и повышает боевую эффективность. В бою построение менять нельзя: думать надо заранее. Вы выбираете отряд и отправляете его на поиски приключений; если он наткнется на врага, вы теряете над ним практически всякий контроль. Принимают лишь указания отступить и сдаться, впрочем, до того, чтобы отступить, отряд может допереть и самостоятельно. Вот тут-то начинается самое интересное: добравшись до зоны действия ближайшей деревни, все выжившие юниты в отряде начинают стремительно лечиться. После того, как вылечиваются живые, по одному воскрешаются и также полностью





исцеляются убитые. Отряд невозможно ликвидировать, не уничтожив его полностью. Это совершенно меняет весь баланс и принцип игры — особенно если учесть, что

*Черные пятна бывают не только на солнце. На земле они встречаются гораздо чаще, однако это явление может быть ликвидировано посредством приближения к месту его дислокации дядьками в железных одежках.*

долго и тщательно, чтобы сделать в игре настоящий качественный multiplayer'ный баланс, может показать только время (а так как правильного промоушна здесь точно не было, и широкие массы не будут активно играть в Kohan'a, то время ничего не покажет). Однако в singleplayer'e все выглядит более чем достойно: это хоть и не зубодробительная хардкорная стратегия, но все же пища для ума, а не механическая отстройка полчищ с последующим победоносным шествием в направлении вражеской столицы.

Впрочем, последняя модель тоже работает. Законы жанра.

### Изыюминки

Наконец, на сладкое нам предлагается некоторое количество магии,

ний, более того — вверенный ему отряд еще находился в процессе построения. Так сказать, время пришло.

### Упаковщица номер 13

Все. Два tutorials, одна кампания, skirmish, редактор карт. А вы чего хотели от RTS'ки?

Kohan — простая и дружелюбная игра. Скорость в ней можно менять от

нормальной до в 16 раз большей — здесь никто не погружает вас в атмосферу, заставляя ждать, пока отряд будет годами прорубаться через дремучие леса.

Здесь часто можно ни над чем не задумываться, но при этом нельзя перестроить юнитов в бою, разведчики, отступающие существенно более охотно, чем тяжелая кавалерия, и прочие мелкие детали, гово-

**Игра получилась качественной, хотя не выступающей в высшей лиге. Это достойный патрон в обойме, поверьте мне.**



отступивший отряд получает преимущество: при подходе врага к нашей родной деревне из нее выскакивает незабвенная милиция и начинает безжалостно месить супостата. Преследование и уничтожение противника на его территории становится крайне затруднительным.

Надо заметить, игра от этого не превращается в финскую забаву: проблема решается не неторопливостью подхода и накоплением от-



**Правильный подбор войск в отряде, правильное развитие деревень, тактические ходы (окружения, засады для отступающих и прочее) — вот путь к победе.**

ромных армий, а стратегическим анализом. Как бы банально это ни звучало. Правильный подбор войск в отряде, правильное развитие деревень, тактические ходы (окружения, засады для отступающих и прочее) — вот путь к победе. Работали ли над Kohan'ом достаточно

используемой исключительно юнитами и по собственному усмотрению. Для снятия проблемы выбора каждому юниту выдается на руки не более двух заклинаний, и в результате мана тратится крайне эффективно, да и вообще «как бы AI» вызывает исключительно положительные эмоции. Другой вид десерта — герои. Эти животные приходят к нам в квестовом порядке или находятся на карте почему-то в амулетах. Наверное, там спят их бессмертные души. Герои используются для замещения в отрядах стандартных командиров. Угадайте, зачем это нужно? Правильно, герои разным образом усиливают подчиненные им войска, а иногда даже кастуют на них разные полезные заклинания. Вот как здорово. Герои иногда растут «в уровне», но делают это спонтанно (нигде не показывается накапливаемая экспа или иные свидетели постепенности роста), даже, как мне показалось, уровни выдаются вообще без всякой логики. Вроде как с течением времени. По крайней мере у меня как-то герой получил левел, стоя в стороне от сраже-

рят о том, что разработчики не воспринимали свою игру как «так, что-нибудь слепить, как получится — так и сойдет». И игра получилась качественной, хотя не выступающей в высшей лиге. Это достойный патрон в обойме, поверьте мне; если вам хочется чего-нибудь стратегического, чего-нибудь новенького, и при этом вы не супертребовательны — Kohan вам понравится.

Графика — не демонстрация передовых технологий, но вполне крепкая. Юниты мелковаты. Звук соответствует гостандартам. Multiplayer в полном объеме (Gamespy игрушку, кстати, поддерживает). На этом обязательную программу считаю законченной. **MC**



### ИТОГО

Просто игра. Стратегия в реальном времени, которая ничем особенно хорошим похвастаться не может. Впрочем, ничем особенно плохим она тоже не может похвастаться. Приятная незамысловатая стратегия.





Сергей Банников aka Орионер

# ЗЛАТОГОРЬЕ

Из Нави в Явь перелетая

Поздорову тебе, добрый молодец! Не кручинься, что не помнишь ничего, — вышел твоей жизни срок, и пал ты в битве великой, доблестью неувядаемой себя покрыв. Но не упокоилась в светлом **Ириш** душа твоя, так как не все, богами предусмотренное, успел совершить ты. Вот и выпал тебе удел тяжкий, но почетный — постоять за землю свою, за родное Златогорье. Сам Белобог, даритель жизни и создатель всего сущего, и богатырь, им посланный, славный Громобой, не смогли совладать с темной силой Драх-Шу и его земного приспешника хана Азарга-Тана.

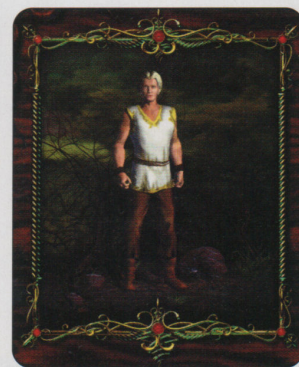
**Н**о недаром воскрешен ты был, и предначертано, что должен ты овладеть силой великой и мудростью древней, освободить Громобоя, томящегося в замке Кошца между мирами, и остановить орду вайгаков, которые готовятся окончательно завоевать Златогорье. Князь наш светлый, Ярополк, упредил врага, выступил с дружиной за Ра-реку и бился с нашествием темным, в первом ряду меч обнажив. Но не вернулся с той битвы живым никто, а князь в столице

своей Светлограде засел, в кручине великой за землю родную. Так что лежит путь тебе, богатырь, по деревням и весям, топам и пустыням, пока не будешь готов ты зло великое отразить. Ступай же, и да будет милость Белобога с тобой...

Такими словами напутствовал волхв Еловит очередного героя, появившегося в капище Белобога после инсталляции и запуска новой ролевой игры под простым русским названием «Златогорье». Поскольку герой, как водится, ничего не помнит и ничего про себя и этот мир не знает (в отечественных ролевых

играх это становится уже традицией — вспомним «Проклятые земли»), сначала ему читается краткий курс местной истории. Коротенечко так, минут на сорок, как обычно. После завершения всего этого процесса мы получаем первые 750 очков опыта и наконец-то остаемся наедине с миром и интерфейсом.

Да, следует сразу же отметить, что при начале новой игры выбирается пол героя (предложено всего два), его имя (к счастью, произвольное) и класс. Предопределенных классов дано всего три — воин, следопыт и чародей, но это меркнет



## Паспорт

**Златогорье**

Жанр: RPG  
Разработчик: Burut  
Издатель: «Руссобит-М»

URL: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

Системные требования:  
ОС: Windows 95/98  
Процессор: Pentium 233 МГц  
RAM: 64 Мбайт



перед возможностью создать свой собственный класс. При создании собственного класса персонажа возможно выбрать несколько умений и способностей из достаточно солидного списка. Одни названия чего стоят: стальной кулак, меткий глаз, острый меч, знахарство, травничество, открывание замков, различные виды магии и оружейные навыки. Все это по приблизительным подсчетам дает не меньше ста тысяч различных комбинаций стартовых навыков. При этом выбор каждого навыка — своего рода компромисс, так как в каждом есть как положительные, так и отрицательные стороны. Скажем, умение «стальной кулак» увеличивает повреждение при ударе рукой, но уменьшает скорость нанесения ударов. Впрочем, для первого знакомства с игрой вполне достаточно почувствовать себя воином.

Первый взгляд на панель интерфейса рождает смутные ассоциации с незабвенной Diablo. Но впечатле-

навания, как верткость и сметка (наряду с традиционными значениями здоровья, силы, выносливости, ловкости и так далее), присутствует список дополнительных навыков. При генерации персонажа класса «воин», например, дается два стартовых навыка — богатырь и наблюдательность. При переходе персонажа с уровня на уровень дается возможность изучить дополнительные навыки. А так как первый уровень достигается достаточно быстро — необходимо выполнить всего лишь один квест, за развитием персонажа дело тоже не станет. Наконец, на этом же экране ведется статистика по убитым противникам. Кро-

Мир Златогорья имеет традиционную прямоугольную форму. Так было и так будет.



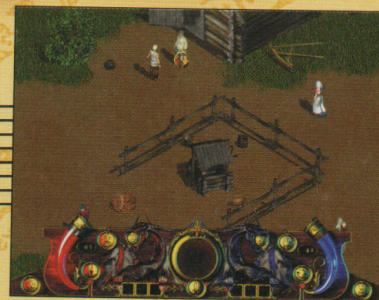
«Златогорье» —

полноценная ролевая игра

с весьма развитой

ролевой системой.

отдельной клавише с панели управления. Вся магия в игре делится на четыре типа: магия тела (здесь, в частности, есть заклинания исцеления), магия защиты, магия артефактов и магия боя. В самом начале книги заклинания пусты, но в первой же деревне необходимые знания можно прикупить у местного



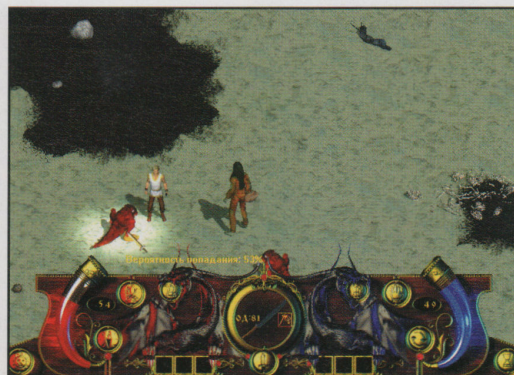
ние это обманчиво. Конечно, на экране присутствует два почти родных уже индикатора: красный — здоровья, синий — запаса сил, которые расходуются на магию и прочие подобные вещи. Но при этом «Златогорье» — полноценная ролевая игра с весьма развитой ролевой системой. Для осознания этого достаточно посмотреть на экран инвентаря, совмещенный, как это водится, с информацией о персонаже. Помимо базовых параметров, среди которых попадаются такие экзотичные

ме того, у героя есть дневник, в который заносятся сведения об окружающем его мире, о выполненных и предстоящих заданиях, о встреченных врагах. Все эти сведения проиллюстрированы в стиле старинных рисунков, что создает неповторимую игровую атмосферу. Так как, несмотря на выбранный класс, каждый персонаж является весьма многогранным и даже воин владеет основами магии, то, естественно, имеется и соответствующая магическая книга, которая доступна по

знахаря или волхва. Магические предметы бывают трех типов: зелья, которые можно оперативно выпивать в процессе боя, свитки с заклинаниями одноразового действия и магические книги, которые позволяют сохранять полученные знания навсегда, внося их в собственную книгу.

Но не магией единой сыт настоящий воитель, ястреб поля бранного. Из холодного оружия нам предлагаются всевозможные кинжалы и мечи, объединенные в один тип, топоры (наносят больше повреждений, но частота ударов ниже), тупое дробящее оружие (дубины и палица), а также луки и арбалеты. Для защиты живота своего предназначены щиты и доспехи. На улучшение навыков владения оружием расходуется опыт, добываемый при выполнении квестов и в боях с разнообразными злобными тварями. Система накопления навыков достаточно проста — для перехода на n-й уровень владения оружием необходимо затратить n очков мастерства. Очки мастерства же увеличиваются при переходе с уровня на уровень. Соответственно очки опыта, чтобы

Пошаговая боевая система всегда дает время поразмышлять о титете всего сущего.







300 монет для начала — не так мало. Можно прикупить ножик и заклинания лечения, а остальное добудется...

перейти на новый уровень, зарабатываются потом и кровью в битвах с разнообразными супостатами, а также выполнением всякого рода поручений и просьб местных жителей.

Итак, ближе к делу. После долгой и содержательной беседы

только мешает толком ознакомиться с ассортиментом предлагаемых товаров, хотя, конечно, добавляет экономического реализма. На первое время у кузнеца можно прикупить мясницкий нож — лучшего оружия все равно в продаже нет. У волхва имеет смысл запастись заклинанием исцеления, и можно собираться в дорогу.

После того как наш герой вдоволь нагулялся по деревне, полюбовался сменой дня и ночи (если это не было отключено заранее при настройке), настало время более подробно ознакомиться с географией того места, где предстоит прожить эту инкарнацию. Мир Златогорья прямоуголен и обширен. При этом теоретически герой может сразу же направиться чуть ли не в произвольную его точку. На практике вероятность дойти свежеспеченному спасителю страны до соседней деревни не очень велика — проглотят и не подавятся. Поэтому лучше начинать

Поэтому имеет смысл сразу же вложить свое оружие в руку бойцу, свитки и заклинания расставить в соответствующие слоты для быстрого вызова и продумать тактику боя. За свой ход герой успевает нанести два-три удара по тварям, при этом перед каждым ударом можно посмотреть вероятность попадания по противнику. Состояние врагов сообщается в текстовой форме, при этом хотя и понятно, что подранок — это кто-то раненый, но вот сколько еще этого подранка придется добивать, не очень понятно. Тем не менее пошаговая система битвы — это очень, очень приятно. Именно здесь и проходит та грань, которая отделяет настоящие ролевые игры от дешевых подделок по девизом «Получите удовольствие от нервного тремора по левой клавише мышки».

При успешном окончании поединка производится начисление очков опыта. Если же поединок был ключевым (как рассматриваемое



с Еловитом мы оказываемся рядом с деревней, куда и следует направиться для встречи с первым учителем. Деревня Березань достаточно велика, и в ней легко можно найти старосту, кузнеца, торгующего оружием и доспехами, знахаря с зельями, отварами и разнообразной волшеббой, продавца продуктов питания, гостиницу и, наконец, рекомендованного наставника. В процессе бесед с обитателями можно нахватать полдюжины разнообразных поручений — от доставки почтовой корреспонденции в соседнюю деревню до типичного search&rescue — спасти заблудившуюся в лесу девушку. Торговые операции осуществляются достаточно просто — применена технология drag&drop. При этом любой купленный предмет можно хоть сразу же продать обратно — и потерять половину денег. Эта черта, которая также кощует из игры в игру, все больше и больше вызывает раздражение. В конце концов, в то время не существовало НДС, налога на прибыль, дорожного фонда и отчислений в соцстрах — так почему же комиссионные составляют 50%? Это

с более простых вещей, например спасти заплывшую дочку местного крестьянина. Глобальная карта дает возможность сразу же перейти в заданную точку и оказать

столкновение с волками), то происходит и продвижение текущего сюжета. Примечательно, что для того, чтобы квест «спасение заблудившейся девушки» считался выполненным, следует не просто найти ее и отбить от волков, но и доложить об успехе спасательной операции ее родителям. Только после этого начисляются очки собственно за квест, а также происходит и материальное вознаграждение нашего героя, что немаловажно — можно прикупить меч, который кстати появляется в продаже. Теперь можно переходить и к более сложным задачам — дойти до соседней деревни — отнести посылочку, совладать с Букой, отбить ценный артефакт у каравана. В общем, настоящий герой всегда найдет, чем себя занять. А уж когда силы будут поднакоплены, можно и вспомнить про главную цель всего приключения — про замок Кошечев, что на границе карты находится, да про Громобоя, что томится в застенках сырых между жизнью и смертью, злой силой подвешенный. Тут и сказочке этой конец, а кто пройдет ее — молодец! **МЭ**

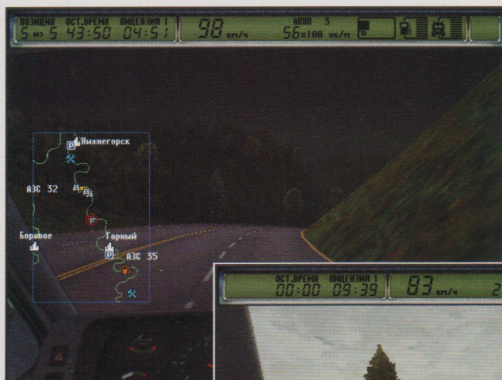
**Пошаговая система битвы — это очень, очень приятно. Именно здесь и проходит та грань, которая отделяет настоящие ролевые игры от дешевых подделок.**



## ИТОГО

Качественная ролевая игра, не уступающая по проработанности «Проклятым землям». Использование древней славянской мифологии выгодно отличает ее от очередного противостояния орков и эльфов. При этом пошаговая система поединков дает возможность сосредоточиться на самой игре, а не на левой клавише мышки. Очень, очень удачный продукт.





Рождественский Дух Прошлого

# ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2

Запах бензина в придуманном мире



Начну я, пожалуй, с пары-другой банальностей. В виде вопросов.

Все знают, что бывают **игры интересные** и не очень? Так, судя по тому, что вопросов из зала не поступает,— все слышали об этом феномене. Эта была первая банальность. Теперь вторая: а кто знает, почему одни игры интересные, а другие нет? Да-да, пожалуйста, девушка в костюмчике? Что? В одни игры интересно играть, а в другие не очень? Молодец, правильная девушка!

**Э**то была вторая банальность. А сейчас будет третья, незапланированная, но тем не менее интересная.

Дело в том, что очень многие игры принято считать интересными, «просто потому что» хорошо соблюдены законы жанра или, наоборот, удачно не соблюдены... Мало ли причин может выдумать играющая общественность.

И только очень редкая игра является интересной не из-за того, что ее создатели соблюли некоторые законы, к созданию которых руку приложили маркетологи, но просто потому, что ее создатели поняли, осознали ту загадочную закономерность, благодаря кото-

рой на свет появляются интересные игры. И вот с одной из таких игр мне довелось познакомиться.

## Необходимые комментарии

Так как «Дальнобойщики 2» — игра российская, немедленно по идее должны последовать обвинения в ангажированности. Отвечаю официально: я ничего не должен разработчикам этой игры, и они мне ничем не обязаны. Поэтому все то, что я напишу ниже, можно считать моим официальным мнением. Личным.

## Начало процесса

...Недалеко от Ельцино опять милицейские патрули шныряют. А я

как выехал из Бухты, так еще ни разу заправиться не успел. А два каких-то гада успели обогнать меня на перевале, да еще, похоже, и бандитам кто-то стукнул, что у меня огромное количество качественной водки на хвосте висит. Если так дело будет продолжаться, то надо будет загрузиться с севы, когда я был еще без груза, и посмотреть, что можно предпринять...

Первое впечатление от игры было максимум нейтральным. Я ее завел, поиграл минут двадцать, не особенно разобрался в управлении, после чего игра начала падать. Причем безбожно — каждые полторы минуты форточки вываливались в странное для них разре-

## Паспорт

### Дальнобойщики 2

Жанр: симулятор грузовиков

Разработчик: SoftLab-Nsk

Издатель: «1С»

URL: [www.softlabnsk.com/rignroll](http://www.softlabnsk.com/rignroll)

### Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-акселератор



ние 320×200 и до перезагрузки ничего не давали с собой делать. Обозлившись, я это безобразие выключил, а потом вспомнил, что мне про игру писать надо все равно, и полез в help-файл в надежде найти там объяснение этому беспределу. Там действительно оно нашлось — разработчики недвусмысленно намекали, что, прежде чем гавкать без повода, следует скачать себе свежие драйверы для видеокарты (ну, или более или менее свежие). Быстрая проверка показала, что у меня стоят детонаторы двухлетней давности, и как вообще у меня система с ними живет — не очень понятно. Проблема была быстро решена, после чего «Дальнобойщики 2» были заведены снова.

Надо ли говорить, что глючить игра немедленно перестала. После десятиминутной игры общественность пришла к выводу, что «Д2» как-то уж очень решительно подтормаживают (машина Celeron 450,

ное впечатление, что «Дальнобойщики 2» относятся к категории этаких легкомысленных гоночек на больших неуклюжих грузовиках. Нет, уважаемые коллеги, это далеко не так. «Дальнобойщики 2» — это сложный конгломерат различных геймерско-стилистических направлений (как я высказался!), который исключительно за счет отличной сбалансированности получился настолько игральным.

Игра начинается с того, что вам дают автомобиль (какой-то, кажется, КамАЗ — я уж не помню точно, ибо сменил уже десятую машину), подвозят к торговой базе, а по дороге разорившийся водитель дает вам полные пессимизма напутствия. На базе надо выбрать груз, который вы согласны отвезти в пункт назначения, после чего можно отправляться в путь.

Легко говорить... Начнем с главного — с ситуации в процессе перемещения из точки А в точку Б. Она,



Мой финиш — горизонт, а лента — край земли...

очередной контракт, согласно которому вы подписались доставить груз сушеной рыбы в какую-то местность, где вообще цивилизо-



160 RAM, RivaTNT2 — тормоза не критические, но временами заметные). Я был согласен, но решил для остротки поиграть еще некоторое время.

И через 30 минут я наглухо забыл о тормозах, понимая, что ничего более необычного и интересного мне не попадалось давно. Даже Крутой Сэм и тот носит скорее адреналиновый характер, нежели атмосферный, а тут все держится именно на атмосфере, так как графика хоть и достойная, но, прямо скажем, не последнего поколения, звук — тоже не Dolby Surround... Нет, техническая сторона игры вполне на уровне, просто не в ней дело.

Однако я отвлекся.

### Не покупайте поломанные грузовики

«Дальнобойщики 2» — это симулятор жизни водителя-дальнобойщика. По крайней мере, так написано на оборотной стороне коробки от компакта. В общем-то, это правда, однако по какой-то неясной для меня причине у играющей общественности сложилось ошибоч-

прямо скажем, непростая. Даже если не принимать во внимание особенности ландшафта, которых порой значительно больше, чем хотелось бы (поворот, туннель, гор-

### Через 30 минут я наглухо забыл

о тормозах, понимая, что ничего

более необычного и интересного

мне не попадалось давно.

ная дорога, поворот, милийская машина в кустах, псих, который несется по встречной полосе, бандитский джип, милийский вертолет, поворот, туннель...), приходится признать, что жизнь дальнобойщика полна сложностей и неприятностей.

Во-первых, у вас есть автомобиль отечественного производства. А что любят делать автомобили отечественного производства? Правильно, они любят ломаться. Когда подобная неприятность происходит в пяти минутах езды от автосервиса и на вас не висит



Таким образом шофер подражает на очередную работу. Кровью расписываться не обязательно.

ванные люди на бывают, это еще ничего. А когда до заветной базы остается пять километров горной дороги и две минуты времени, а в вашей машине внезапно отказывают тормоза и она начинает медленно, но неуклонно сползать в пропасть, остается только вызывать Службу спасения, которая, конечно, все починит, но вот денег попросит... Я, когда ее первый раз вызвал, потом полчаса бегал по комнате и ругался страшными словами, так как не мог понять, почему мне за весь рейс платят восемь тысяч грязными (это без учета штрафов, горючего, ремонта и прочих дорожных потребностей), а эти бодрые парни взяли с меня почти две тысячи за ремонт, который на станции техобслуживания обошелся бы мне в 400 денежных единиц, не больше!

Во-вторых, у вас есть конкуренты. В среднем за то, чтобы привезти первым товар по конкретному заказу, борются от трех до шести автомобилей. Есть некий временной период, в который надо уложиться, доставляя груз.





Не уложился — платишь неустойку. А вот если приехать первым, то помимо премии за особо скоро-

*Настоящий ас всегда идет в лобовую атаку. Банзай!!!*

ся, можно всю жизнь возить стекловату, которой вообще перпендикулярно, как ее везут, хоть на пьяных кузнечиках, но на этом приличных денег не заработаешь. Прибыльные грузы — водка, процессоры, нефтепродукты и прочие полезные в хозяйстве вещи — как правило, очень трепетно относятся к режиму перевозки и скачков по кочкам на скорости 100 км/ч не любят. Приходится

дал на своем веку, но, дожив до почтенного возраста, я даже не подозревал, что можно сделать кучу автомобилей (причем грузовых), у которых динамика будет зависеть еще и от того, чем, как и насколько загружена машина! Вести через перевал пустую 12-тонную «сканию» и ту же «сканию», но набитую под завязку вяленой рыбой, — это, я вам скажу, две большие разницы.

**Прибыльные грузы — водка, процессоры,**

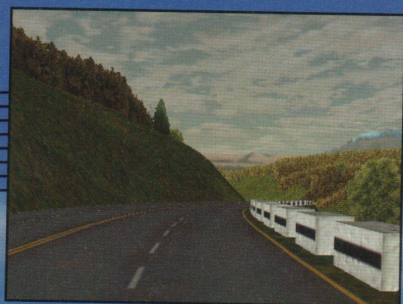
**нефтепродукты и прочие полезные**

**в хозяйстве вещи — как правило, очень**

**трепетно относятся к режиму перевозки.**

привыкать к тому, что даже если у вас очень серьезная машина, груз от этого прочнее не становится.

Очень сложно привыкнуть к тому, что машины надо направлять. На карте есть места, где на перекрестках между городами запра-



стную езду вы получите лицензию на найм водителя. Или две, но это если проявлять крутизну постоянно. О том, зачем она (лицензия, а не крутизна) нужна, мы поговорим позже, а пока вернемся к конкурентам.

Естественно, им тоже очень хочется приехать первыми. Поэтому даже если вам удастся их догнать на трассе (а в первое время это вообще нереально, так как денег на апгрейд и тем более на смену автомобиля нет, а они уже давно гоняют на модных «сканиях» или даже «рено»), они будут всячески препятствовать тому, чтобы вы смогли вырваться на первое место. Если получится — спихнут в кювет и не поморщатся. Почему-то милиция считает, что практически в любой аварии виноват игрок, а переубедить их взяткой тоже получается далеко не всегда — принципиальные среди них встречаются довольно часто.

В-третьих, тот груз, который вы везете, далеко не всегда безболезненно переносит резкие повороты и срезание дорог по пересеченной местности. Нет, разумеет-

*Такие будки очень ценны. В них можно проапгрейтить свою машину или отремонтировать ее.*



В-четвертых, разработчики явно приложили массу усилий, чтобы физика, которая работает в мире «Дальнобойщиков 2», была как можно более похожа на ту, которая работает у нас, в реальной жизни. Нет, я вообще-то много игр пови-

вок вообще нет. А быстрая смена ситуаций в игре располагает к тому, что в редкие периоды затишья забываешь навещать бензоколонку. И вот внезапно ночью посередине гонки за право отвезти крайнее прибыльный груз, в тот момент, когда вы только-только начали обгонять двух своих наиболее настырных конкурентов, двигатель вдруг начинает чихать, и вы с ужасом обнаруживаете, что у вас кончился бензин. Значит, надо вызывать 911, и они опять возьмут с вас не менее полутора тысяч, а это зря потраченное время. Возможно, лидеров вам уже не догнать, а в это, в свою очередь, означает, что не видать вам лицензии на найм водителя как своим ушей.

Очень, знаете ли, обидно бывает.

Я уж молчу про то, что, покупая свой второй грузовик, я нашел очень дешевую «сканию» где-то на отшибе, купил ее тысяч, кажется, за 30 (для «скании» это совсем немного), а спустя сутки она намертво встала в узком туннеле, и после того, как я заплатил очередные две тысячи Службе спасения и су-



мел доковылять до станции техобслуживания (проиграв, естественно, по ходу дела гонку), выяснилось, что машину мне продали заведомо плохую. Я доплатил за ремонт еще четырнадцать (!) штук, тем самым сравняв стоимость этой машины со стоимостью точно такой же, но совершенно новой, которую можно совершенно без проблем заказать у торговцев. Хорошо еще, что она ворованной не оказалась...

### Жизнь в условиях дикого капитализма

Но стать по-настоящему модным парнем, просто развозя грузы, вам не удастся никогда. Вообще говоря, задача игры — получить контроль как минимум над 51% рынка грузоперевозок в регионе. Как это делается? Так же, как и все остальное в этой игре, — логично.

же приблизительно не изучил всех возможностей игры, но основную причину, как мне кажется, я уже в состоянии сформулировать. Дело в том, что ваши подчиненные тоже периодически занимают первое место на гонках. И им, соответственно, тоже выдавать лицензию на найм водителей. Важно этот момент постоянно держать на контроле, и как только кто-нибудь из ваших сотрудников лицензией разживется, немедленно пересаживаться в его автомобиль, все бросать и мчаться добывать себе очередного водителя.

Иногда возникает соблазн купить машину подешевле, например, у бандитов. Однако эти милые товарищи отличаются некоторой необязательностью и совершенно спокойно могут взять деньги и пропасть. Разумеется, это происходит не каждый раз, но случается, поэтому по возможности с ребятами на черных внедорожниках связы-



Под колесами танка куда ни взглянь — противный мокрый асфальт.

А вот о музыке надо сказать отдельно. Дело в том, что саундтрек к игре был написан такой небезыз-



За то, что вы приехали первым в гонке по доставке груза, вам дадут лицензию на найм водителя, которая действует в течение определенного промежутка времени. Пока она не истекла, то есть сразу же после того, как груз будет в точке назначения, вам придется резко двинуться на поиски потенциального работника.

Проблема заключается в том, что, как правило, либо денег на найм не хватает, либо ищущих работу водителей с автомобилем не удастся найти до истечения срока действия лицензии. Бесплатный совет: такие парни стоят на паркингах (на карте эти места отмечены белыми буквами «Р» на синем фоне). Не стоит брезговать и мелкими автомобильчиками вроде «ГАЗелей»: они за счет своей юркости в состоянии приносить неплохую прибыль компании.

В игре можно пересаживаться на автомобили своих водителей. Я затрудняюсь пока перечислить все основания, сподвигнувшие разработчиков на это, так как играю только полторы недели и да-

ваться не стоит. Зато милицейские патрули иногда попадают на сговорчивые: некоторых даже можно попросить тормознуть на поддороге конкурентов, чтобы успеть первым прийти к финишу.

Вообще говоря, задача игры —

получить контроль как

минимум над 51% рынка

грузоперевозок в регионе.

### Краткий рассказ про оформление

Если вкратце, то графика в игре неплохая. Не то чтобы она меняет сложившиеся представления о том, как должна выглядеть игра, но за то, что все сделано на уровне, я ответить готов. Максимальное разрешение 1600×1200, а стандартное игровое (для средних машин) — 1024×768. Да чего я тут впустую распинаясь, лучше на скриншоты посмотрите...



### ИТОГО

Это игра для тех, кто всегда мечтал водить грузовик, но был с детства прикован к клавиатуре. Вы хотите почувствовать себя настоящим дальнбойщиком? Желаете зарабатывать деньги в тяжких гонках по дороге с полным прицепом процессоров? Тогда эта игра для вас!

вестной группой, как «Ария». Можно по-разному относиться к ее творчеству (эта фраза специально для арияненавистников пишется), но одной простой вещи не признавать нельзя: лучше арийцев с озвучкой «Дальнбойщиков 2» не справился бы никто. Эээ... Выводы?

Да, господа товарищи. Прочитал я свеженаписанное и понял, что материал получился сумбурным. Но это не потому, что я чабан и моя основная профессия — овец пасти, и меня за километр нельзя подпускать к клавиатуре. Просто игра получилась настолько неоднозначная, что я по истечении полутора недель напряженной деятельности в вымышленном, но очень похожем на настоящий мире не могу сказать, что понял игру до конца. Слишком много всего в этом мире происходит такого, с чем я еще не сталкивался. Но обязательно столкнусь, ибо сейчас я поставлю последнюю точку и поеду играть... то есть пойду ездить... в общем, не приставляйте!

Потому что груз должен быть доставлен вовремя.



# Главные сказки о старом

Н. Панков

## Ученый и писатель

Из пункта А в пункт Б вышел обоз с рыбой. На встречу ему из пункта Б вышел Граф Лев Николаевич, направляясь через пункт А в Ясную Поляну. При этом, шествуя важно, походкою чинной, за обозом чапал простой русский парень Миша. Он был одет в большие сапоги и овчинный полушубок. Поровнявшись с обозом, Граф, несмотря на то, что был одет в лапти и простую рубаху, сразу узнал светило науки, Михайло Васильевича Ломоносова, ибо и сам являлся человеком мало-мальски образованным.

— Здорово, чудило! — сказал он поровнявшись с караваном.

— Ступай себе на ... —

невежливо отозвался ученый.

— Уж больно ты мрачен, как я погляжу! Куда ты прешь хавчик?

— В столицу вестимо. Отец наловил вот, а я отвожу...

Архангельск был славен добычею рыбы.

— А что, дорогой мой, давно ли в пути?

— В пути то пол года. Жаль рыба протухла.

Теперь уж не знаю: идти — не идти...

— Да, тухлая рыбка недорого стоит.

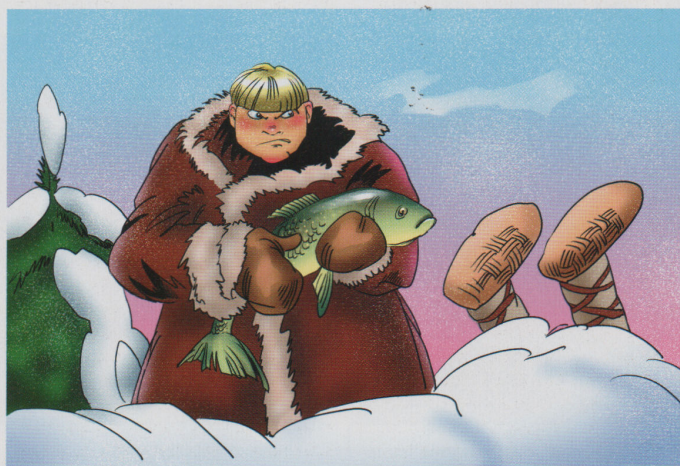
А много ли просишь?

— Мужик, ты достал! Мне собственнo пофиг!

Вдруг крикнул ученый,

Толстого толкнул да быстрой зашагал.

Так, встреча двух гениев окончилась вничью.



## Студент и мавр

В театре может случиться всякое. Например, играют «Отелло», а там в самый ответственный момент, вместо Отеллы на сцене появляется Родион Раскольников и тресь Дездемону топором по репе. Публика конечно в восторге — всем уже осточертело душилово мавританское. Родион то это дело просек — у себя ему тоже почету мало стало. Приелось как-то. Однообразно — все тюк да тюк одну и ту же процентщицу. По началу Родион начал не только старушку тюкать. То Парфирию Петровичу в лоб обухом заедет, а то вообще суфлеру засветит, чтоб не бубнил... Но очень уж это не нравилось Федору Михайлычу. Достоевский всегда из зала вопить начинал: «Ты, тварь дражащая, ты права не имеешь!». Публика вроде бы и рада посмеяться, поаплодировать, да классика побаивалась. Родион и решил больше со стариком не связываться, а стал все больше в свободное от старухи время

заходить в гости на другие постановки.

Первая его гастроль прошла на ура. Ставили тогда Евгения Онегина. Родион, после своего преступления и наказания, как раз успел сходить в буфет. И так ему

стало в буфете обидно, что сегодня никого кроме старушки он не зашиб, что поперся, горестный, оттуда прямиком на сцену. Надо сказать, вовремя пришел — там как раз дуэль была. Онегин с Ленским уже приготовились стреляться, обменялись дежурными фразами «Ну что, начнем? — Начнем, пожалуй», как тут, из левой кулисы выпрыгнул Раскольников и с криком «Давно пора!» вонзил топор в череп Ленского. Онегин весь побледнел, но быстро нашелся, сразу видно не первый год на сцене. Подхватив выпавший из кочeneющих рук Ленского пистолет, он отбежал к ближайшему деревцу и начал с двух рух стрелять по Родиону. Однако и Раскольников тоже был не лыком шит! Перекатившись через спину, как заправский





коммандос, он перехватил топориче поудобнее и запустил свой томагавк в Евгения. Годы тренировок дали свое — Онегин пронзительно вскрикнул и упал за кулисы. Все дико ржали, особенно Татьяна. У нее к Онегину были свои счеты — он ее дурой назвал, за ее письмо.

А с письмом вышла презабавнейшая история: как правило, Татьяна каждый раз писала ему свою телегу полностью, прямо как у Пушкина в исходниках. Однако в тот день, в глазах у Лариной двоилось, и, чтобы написать хотя-бы строчку, ей приходилось громадным усилием воли фокусировать свой взгляд. И вот, как обычно, сев за столик, она принялась, мучаясь, заново записывать ввевшиеся намертво в сознание строчки. «Я Вам пишу — чего же боле?» — уже появилось на бумаге, как вдруг

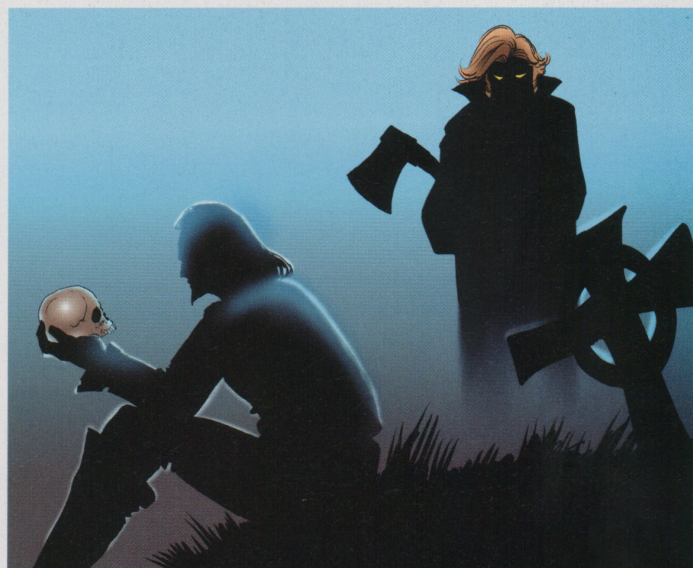
же каждый раз убивают. А Онегин по сценарию помирать не должен, поэтому резервный всего один был. И тот уже старый и безногий, потому что левую ногу его отвинтили в свое время для постановки спектакля «Жизнь за Царя». Там Сусанину была необходима третья, чтобы всячески дурачить Войско Польское. А тут такая оказия — основной Онегин помер, пришлось этому на костылях играть, пока нового со склада в Москве не выпишут. Ну грим конечно кое-как скрывал возраст, хотя, впрочем, все равно публика видела что Евгений практически одногодка своего дяди. Стоимость же нового Онегина вычли из оклада Родиона, который, таким образом, был вынужден еще лет десять убивать старушек за 20 копеек, по несколько раз на дню, чтобы выплатить долг.

После этого случая

Раскольников еще больше обозлился на мир, однако, во избежание незапланированных жертв, на всякий случай перечитал всю классику и с тех пор, убивал только тех, кому и так полагалось отойти в мир иной. По вкусу ему пришлось заходить на постановки Шекспира, в особенности на Гамлета. Вот уж где раздолье — кто яд какой-то выпить должен, кто в пруд сигануть, кого-то шпагой закалывают. А Родион всех подстраховывал — Офелия в воду сгигает, а Раскольников ей в догонку топор. Матушка Гамлетова яду хлебнула, а за спиной уже студент с верным оружием. Постепенно в театре к нему привыкли,

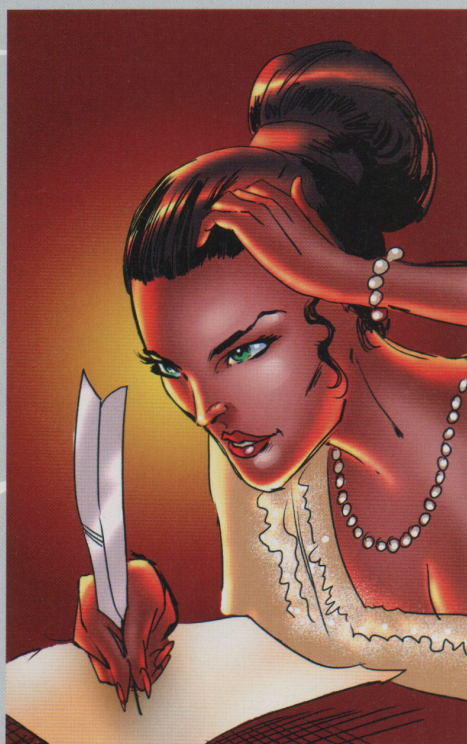
даже стали во все программы включать. Мол Родион — ангел смерти. И публике по вкусу пришлось — все хоть какое-то разнообразие. Некоторые начали специально на него и приходиться. Спектакль идет, а они сидят перешептываются: вон, вон — Моцарт яду выпил, щас из под кровати Родия вылезет. И точно — вылезает Раскольников с верным топором.

Однако сгубила его любовь к Шекспиру. Дело как раз в том самом случае, с которого я и начал свое повествование. Повадился Родион заходить к Дездемоне перед Отеллой. Быстренько так,



выбегает из левой кулисы, тресь ее по репё молча и за правую забегает. Отелло выходит, тоже из левой и начинает свое бубнить: «Молилась ли ты на ...» — тут видит, а жена то уже того. Лежит вся в кровищи и не отвечает — значит наверное не молилась. Мавр недоуменно так оглядывает руки свои, зал зрительный и, все так-же ничего не понимая уходит. А потом на суде долго оправдывается — мол, гражданин начальник, да я к ней пальцем не притронулся... Публика в дичайшем восторге. Родион, как правило раз шесть на поклон вызывают. Постепенно стал этот спектакль его самым любимым. Так вот, в один прекрасный день он, как обычно, выбежал из левой кулисы, сделал свое черное дело и побежал прятаться в правой. А Отелло, на беду, решил зайти перед спектаклем в буфет. Чтобы укрепить нервы свои — а то мало

«Татьяна задумалась. Действительно, чего же боле?! Я же уже пишу! Может хватит уже писать? Вон полковнику вообще никто не пишет, так тот и то меньше напрягается!»

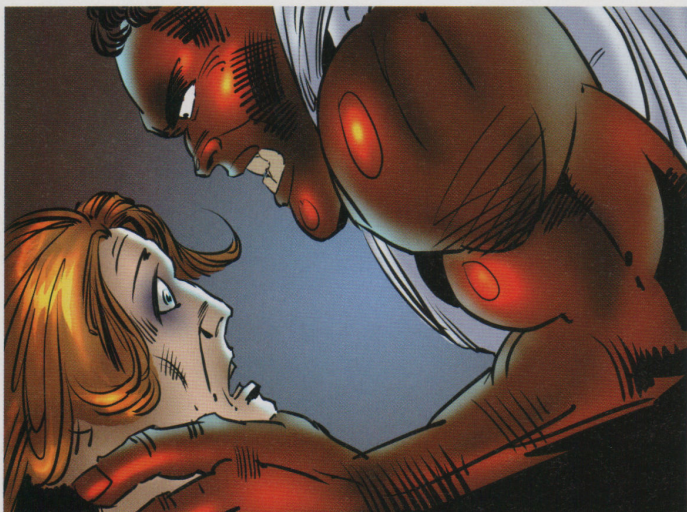


Татьяна задумалась. Действительно, чего же боле?! Я же уже пишу! Может хватит уже писать? Вон полковнику вообще никто не пишет, так тот и то меньше напрягается! Чего же боле?! И перестала дальше писать — так и отправила. Онегин письмо получил, открывает, а там кукиш. Он со зла и сказал: «Вот ведь дура!» Все тогда тоже очень веселились.

Но вернемся же к Родиону. Дирекция его тогда очень ругала, за смерть Онегина. Это Ленских да старушек-процентщиц, на театральном складе запас практически неограниченный — их







«Все-таки мавр. Кто его знает, вдруг я его сейчас грохну, а нового придется из-за границы выписывать. Наверняка за валюту...»

ли что на сцене опять произойдет. Поэтому, на сцену он вышел не из левой кулисы, как обычно, а из правой. Идет, мрачный весь, черный, смотрит под ноги — а навстречу ему Родион выбегает. Хорошо еще что Отелло его первым не заметил (уж больно задумчив был), Раскольников быстренько развернулся и обратно побежал к левой кулисе. Но по дороге думает: «Вот ведь незадача — не успею же...», а потому решил спрятаться под кровать, там и пересидеть. Сказано — сделано. Тем временем мавр вышел на сцену и, уже наученный горьким опытом, первым делом бросает взгляд на кровать. Так и есть — Дездемону уже кто-то порешил. «Ну екарный бабай!» — досадливо протянул Отелло, в разочаровании хлопая себя руками по коленям — «Сколько же можно?!» Тут Родион не выдержал и захихикал. «Кто тут?!» — завопил мавр. — «А ну вылазь, гнида!» Раскольников, еле

сдерживая хохот выполз и начал осторожно отступать к окошку суфлера. «Ну все, ангел хренов» — тихо пробормотал мавр — «сейчас тебе придут кранты!» И, сжимая и разжимая здоровенные черные кулачищи стал подбираться к студенту. Родион уже прикидывал как-бы ему сподручнее метнуть верный топорик в репу оппоненту, но тут остановился подумав: «Все-таки мавр. Кто его знает, вдруг я его сейчас грохну, а нового придется из-за границы выписывать. Наверняка за валюту...» И решил что лучше сбежать через суфлерское оконце. Однако суфлер, старик вредный и злопамятный, вспомнил былые обиды и дернув Раскольникова за ногу, захлопнул ставни. Потеряв равновесие Родион выронил свой топор и упал прямо в объятия Отелло, где и был задушен.

А нового Раскольникова в тот театр какого-то неправильного прислали. Он не то что Дездемону, он свою старуху не всегда добить мог. Так остался этот провинциальный театришко никому не известен...

### Этнограф и аборигены

Быстра и прозрачна водица бурных потоков горных речушек. Иногда, спадая с мрачных каменных утесов, она, своими перемигиваниями и веселыми журчаниями совершенно меняет атмосферу этих страшных мест. Никто еще не замечал в них

отсутствие жизни, известной любителям покушать как рыбка. Приятно смотреть, как на порогах на добрый метр вылетают из воды мелкие карасики и крупные ерши для чистки сортиров. Казалось бы — подставляй сито, да собирай руками богатый улов... Однако нет. Сверкнет карасик своей блестящей чешуйкой на солнышке — и обратно в реку бултысь. И нету его. Одно плохо в нашей рыбке — страдает она вся коровьем бешенством...

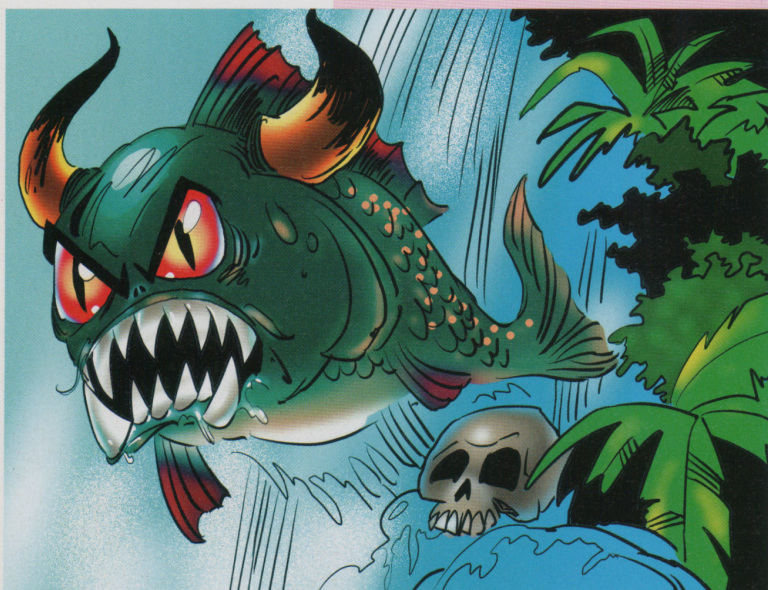
Шел какой-то год. Шел медленно, но неотвратимо. Николай Николаевич Миклухо-Маклай, стоял на

скале и надменно смотрел в сторону раскинувшегося у него под ногами города в предзакатной дымке. Город, прикидывающийся спящим, тоже смотрел на Миклухо-Маклая, заранее трепеща. Сейчас, думал населенный пункт, великий этнограф спустится и начнет выступать против расизма и колониализма. Все расисты города приготовились бежать, в то время как колониалисты вызывали по радию баржу. Беда этого города заключалась в том, что ровно половину всего населения его составляли колонисты. Эти суровые ребята в принципе неплохо относились к аборигенам, однако сам факт захвата ими территории воспринимался местными жителями как оскорбление. Местные, а это была другая половина населения городишки, вскоре после начала процесса колонизации возненавидела захватчиков, таким образом став в чем-то расистами. «Прочь! Домой, белые ублюдки!» — скандировали



они длинными ночами, пугая гнездящихся на их земле представителей чужой расы.

Однако, появление широко известного борца несколько отрезвило умы горожан. Баржа, вызванная колонистами, не дошла, из-за странного случая с рулевым, который внезапно решил определять путь по звездам, но был сбит с курса блеском звезды Суворова Александра Васильевича, приняв ее за полярную. Расисты-аборигены, бывшие в принципе неплохими ребятами, предложили колонистам укрыться в окружающих тропических лесах



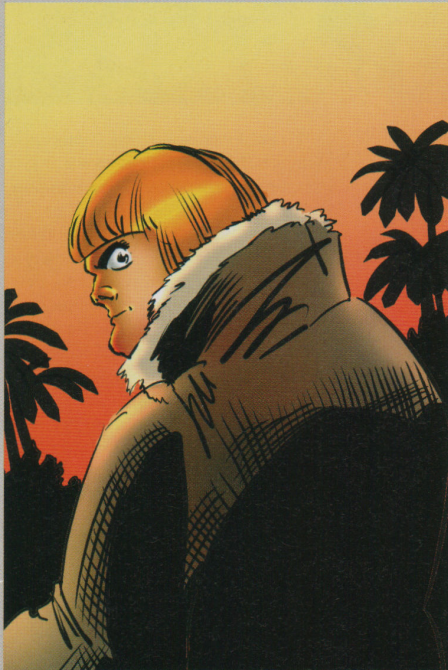


и пещерах, которые знали как свои пять пальцев, чтобы не попасться на глаза этнографу. Разумеется, ни о каком забвении вражды речи идти не могло. Просто аборигены были крайне патристичными ребятами, а потому решили что если Николай Николаевич набредет на колонистов в своих блужданиях по улочкам, то это может плохо отразиться на репутации их города. И так, чтобы не выносить сор из избы, все население группками по два-три человека выбралось за пределы населенного пункта по водостокам и попряталось в окружающей

добычей к далеким неведомым землям, благо там эта рыба была даром никому не нужна, из-за коровьего бешенства. Вдоволь насмотревшись на восход, Михайло нагнул полный обоз карасиков и пошел в столицу, по пути завернув в Архангельск, где и поведал эту историю туристу по имени Сид. Впоследствии, именно она послужила основой игры Сиды Меера «Колонизация».

## Рихман и Ломоносов

В былые времена, люди сталкивались со множеством необъяснимых природных явлений. Разумеется, первобытный человек вряд ли мог осознать принцип таких катаклизмов, как торнадо или цунами, а потому выдумывал разные неправдоподобные теории, которые примерно это объясняли. Обычно, эти объяснения были сверхъестественными и именно они потом легли в основу странной религии, известной как «наука». Эта конфессия, например, объясняла простейшее явление, известное нам, как молния, какими-то неправдоподобными байками. Якобы в облаках скапливается заряд некой субстанции, которую



среде. Постепенно, между ними завязались дружеские отношения (ведь нельзя жить в одной пещере с человеком и ненавидеть его), население смешалось и через несколько поколений никто уже не мог определить кто коренной житель, а кто колонизатор. Получается, что репутация непримиримого борца с колониализмом и расизмом сплотила целый народ. А точнее даже два.

Но Николай Николаевич так и не спустился в город. Сказать по правде, великий путешественник даже не заметил этого населенного пункта, ибо в тот момент глядел он на восходящее солнце, только что показавшееся из-за горизонта. Да и вообще, никакой это был не Миклухо-Маклай, а Михайло Ломоносов, который был вытеснен из территориальных вод Архангельска своими коллегами-рыбаками. Народу в губернии стало много, а рыбных мест на всех не хватало — вот и пришлось молодому Михайле идти за

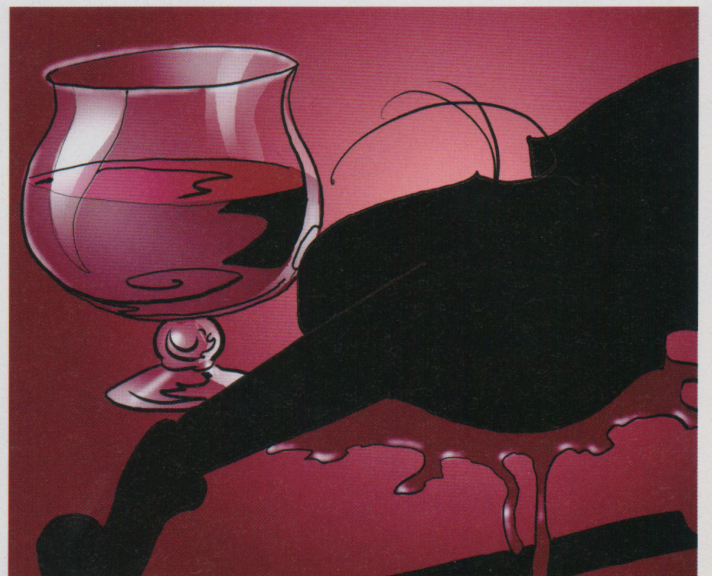
они называли электричеством, а потом этот заряд уходит в землю. Для пещерного человека — да, это выглядит достаточно убедительно. Однако, эта легенда ни в малейшей степени не объясняет наличие, к примеру, грохотания при появлении молнии. Однако древние люди не обращали на это никакого внимания: хоть капельку похоже на правду — и ладно. Это сейчас мы знаем, что молния — ни что иное, как след от молота господина Тора Одинссона, который в гневе метнул его в кого-то из своих врагов. Тут то сразу и становится ясным — откуда появляется этот чудовищный грохот. Хотя, надо отдать им должное, люди прошлого не просто придумывали эти свои, так называемые, теории, объясняющие разные явления. Они ставили всякие эксперименты, способные, по их мнению доказать правильность этих самых теорий. О двух таких людях я и собираюсь вам поведать.

Александр Сергеевич Пушкин, слава Богу, ученым не был. Он не



«проводил долгие часы за доказательством теорем, хотя и за ним некоторые люди замечали странную приверженность к записыванию своих произведений в приблизительно одноразмерные столбцы. Одно из таких устоявшихся произведений называется «Моцарт и Сальери». Оно рассказывает о чудовищной драме разыгравшейся между двумя нотописцами, один из которых отравил другого из за того, что Моцарт привел в гости слепого музыканта, который довольно плохо играл Моцарта на скрипке. Аргументировал Сальери этот свой поступок черной завистью к таланту музыканта. Ох, сколько же теорий относительно этого, заурядного в принципе, уголовного правонарушения, было построено разными исследователями. Многие историки оспаривали сам факт отравления, пытались доказать, что смерть Моцарта носила

«Бетховену, извините, плевать как на Моцарта, так и на Сальери. Да, впрочем и на Рихмана с Ломоносовым тоже.»



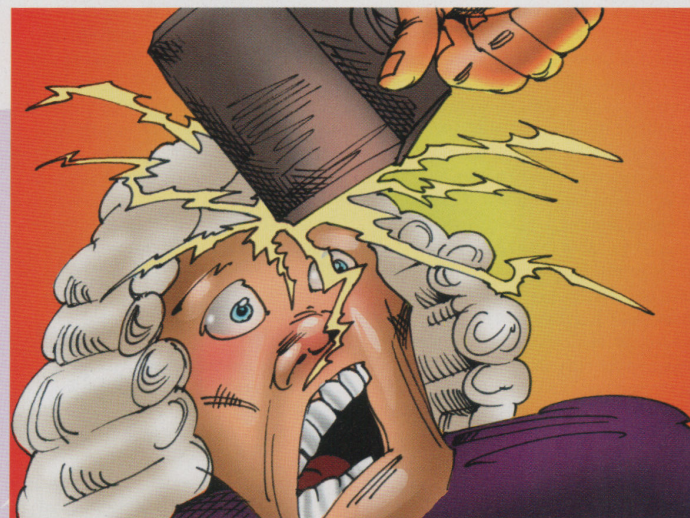


естественный характер. Якобы тот умер от страха, когда какой-то шутник заказал ему его собственный реквием. Другие верили в отравление, а потому подозревали Пушкина в пособничестве убийце. Как же все эти люди жестоко ошибались!

Эти, с позволения сказать исследователи, не сочли нужным хоть на секунду задуматься — а о чем же собственно «Моцарт и Сальери». Причем, ну при чем тут Пушкин и Моцарт?! Где связь? Да если хоть один из этих литературных критиков напряг бы свой алюминиевый

мозгозамениватель, он бы сразу понял, что речь идет о Рихмане и Ломоносове. Пушкин, как это принято у поэтов, просто иносказательно передал нам трагическую повесть о судьбе этих двух ученых, исследовавших молнию. На мой взгляд — совершенно очевидно, что Ломоносов, названный в литературном произведении композитором Сальери, просто завидовал более удачливому Рихману (Моцарту), в связи с чем и подстроил несчастный случай с применением молнии. По крайней мере книги по лженауке Физике говорят именно так. На самом же деле, Пушкин, сравнивая случай убийства Моцарта с преступлением, совершенным

Ломоносовым, пытался показать, что обвинять великого русского физика в убийстве также бессмысленно, как и считать что Моцарт был отравлен. Пушкину-то лучше нас было известно, что



молния — представляет собой слет от полета Мелльнира, молота Тора, а следовательно, если физик Рихман был убит молнией, то Ломоносов тут вообще не причем, ибо Тору Одиссону виднее в кого кидать свой молот!

Конечно, в таком случае становится непонятной роль слепого музыканта, которого привел один композитор к другому. Но и эта проблема легко решается, если применить дедуктивный метод. Опять же, великий поэт, показывая нам слепого музыканта, явно намекает на глухого композитора Бетховена. Персонаж скрипача появляется в «Моцарте и Сальери» ненадолго, после чего уходит. Этим автор показывает нам, как ничтожна была возня обоих композиторов в глазах величайшего гения Бетховена. Что ему, извините, плевать как на Моцарта, так и на Сальери. Да, впрочем и на Рихмана с Ломоносовым тоже.

Итак, подведем итоги. Пушкин, зная, что Рихман был наказан скандинавским богом молнии Тором, за то, что лез не в свои дела, возмущен тем, что это преступление повесили на Ломоносова. Поэтому, он пишет маленькую трагедию, где высмеивает абсурдность обвинения Сальери в отравительстве. Но кто же тогда убил Моцарта? И на этот вопрос у меня есть ответ — это сделал Михайло Васильевич Ломоносов. Ключевое слово тут — отравлен. Не для кого ни секрет, что Михайло был сентиментален, а поэтому всюду возил с собой древнюю телегу с рыбой, которая была при нем, на момент его пришествия в столицу. Более того, он не расстался со своей телегой и во время своего путешествия в Дрезден, куда был отправлен на учебу. Однако, так как географию в то время знали не очень хорошо, по карте Ломоносова точный маршрут проложить было не реально. Поэтому, блуждая в дебрях Европы, как призрак коммунизма, Михайло вышел к городу-герою Зальцбургу. И вот, бредя по улицам этого австрийского города, оставил он как-то телегу со своей бешеной рыбой без присмотра.

В это время, отец Моцарта, по имени Леопольд Моцарт, работал придворным композитором у архиепископа Зальцбургского. Поэтому Моцарт младший воспитывался в строгости, в связи с чем соблюдал все католические посты (а, как известно, в те времена во время великого поста можно было есть рыбу). Поэтому, будущий гениальный композитор, желудок которого сводило от голода, стянул с одиноко стоящей на улочке Зальцбурга телеги одну тухлую рыбешку и съел ее. И только через много лет, вирус коровьего бешенства добрался до музыканта. Так, светило русской науки ликвидировал светило мирового музыкаиспускания... **ME**







# ПРОЕКЦИОННЫЕ И ЗВУКОВЫЕ СИСТЕМЫ

Новости на сайте  
[www.intmedia.ru](http://www.intmedia.ru)

Новинки в ИНТернет магазине  
[www.int-medium.ru](http://www.int-medium.ru)

Новый каталог презентационного оборудования  
2001/2002

Институт новых  
технологий  
образования



Москва, Мытная ул., 50  
Факс: (095) 237-9109  
Тел.: 237-8264/9007/7117



**К**ак известно, наипервейшая вещь для геймера — это Internet. Это понятно — там можно найти много полезного для игрищ. Одновременно общеизвестной истиной является тот факт, что Internet — зло. Потому что он затягивает, потому что люди забывают повседневные дела, ползая по дебрям мировой Сети и все такое... Таким образом, мы приходим к выводу, что наипервейшая вещь для геймера — это зло, то есть без зла для геймера жизни нет. Значит, настоящий геймер должен быть злым. С другой стороны, зло злом губится, а следовательно, зло из Internet губит игроков. Как говорят в народе: «Их злоба душит». Что значит выражение «злоба душит», я в справочниках не нашел, однако наткнулся на сходное высказывание: «Мучим злыми корчами», — мне кажется, что то же самое. Так вот, толковый словарь Даля сообщает, что злая корча — болезнь, происходящая от употребления в пищу хлеба со спорыньей. Так что, дорогие геймеры, если будете злиться и далее, станете корчельниками, то есть людьми, «у кого корчи, судороги или дерганье в членах»® Даль. Обдумайте хорошенько — так ли оно вам надо и не лучше ли читать нашу рубрику, вместо того чтобы жрать хлеб со спорыньей, как вы, видимо, регулярно поступаете. Я вас уверяю — эффект тот же, а информации вы почерпнете гораздо больше со страниц нашего журнала, нежели при поедании этой пакости...

# INTERNET для геймера

## Наши ссылки:

[www.3dactionplanet.com/rune](http://www.3dactionplanet.com/rune)  
[www.runegame.com](http://www.runegame.com)  
[www.ozrune.com](http://www.ozrune.com)  
[www.runecenter.com](http://www.runecenter.com)  
[www.imagicfx.com](http://www.imagicfx.com)  
[www.runeproject.homestead.com](http://www.runeproject.homestead.com)  
[www.nordicstorm.com](http://www.nordicstorm.com)

«Руническая» Сеть

Разнообразная нереальность

Серьезное оружие







За золотым руном

# «Руническая» Сеть

Салават Абдулаев

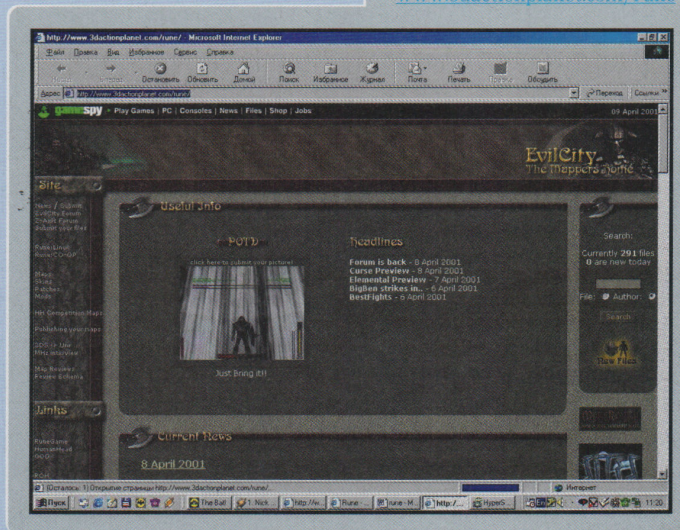
Не так давно появилась на игровом небосклоне «Руна». Переводчики из «Буки» постарались и перевели игру очень качественно. Но самое важное, что на русскую версию игры (локализованную) можно преспокойно устанавливать все «примочки», созданные для англоязычной версии.

Сегодня мы с вами в скором темпе пробежимся по наиболее интересным сайтам, посвященным Rune, посмотрим, что припрятали для нас в своих закромах фанаты игры, которые кое-что смыслят не только в играх, но в программировании и дизайне.

Первым сайтом, который просто нельзя не упомянуть, стал, конечно же, официальный сайт разработчиков игры — компании humanhead. Зайдя на <http://www.runegame.com/>, вы сможете ознакомиться с самой новой информацией, касающейся разработки продолжения... Что, вы еще не в курсе? Оказывается, в компании уже почти готовы начать разработку сиквела. И хотя финансовый вопрос еще полностью не решен, но желание в разработках разгорается с каждым днем. Еще бы, ведь с каждым часом в их карманы ложится все больше и больше «зеленых бума-

жек», заработанных на коробочках с первой частью «Руны». Здесь же, на [runegame.com](http://runegame.com), вы в любой момент скачаете официальные мап-паки (сборники карт) от humanhead. Кто, как не разработчики, в состоянии сваять самые красивые карты. Кстати, о красивости можно поспорить (читайте ниже), а вот то, что эти карты самые «обкатанные», не тормозят даже на самых слабых машинах — это точно. Пробежавшись по менюшкам сайта, вы не без удивления обнаружите, что разработчики еще до выпуска официального продолжения — получившего название Rune: Halls of Valhalla! — выложили в Сеть несколько скинов для «дефматчевых» персонажей. Качайте замечательный набор «хромовых» Рагнаров с <http://www.runegame.com/downloads.php>. Кстати, с этой же ссылки можно «налить» и патчик к игре, и демоверсию «Руны» (ну вдруг вы еще не играли в полную версию).

[www.3dactionplanet.com/rune](http://www.3dactionplanet.com/rune)

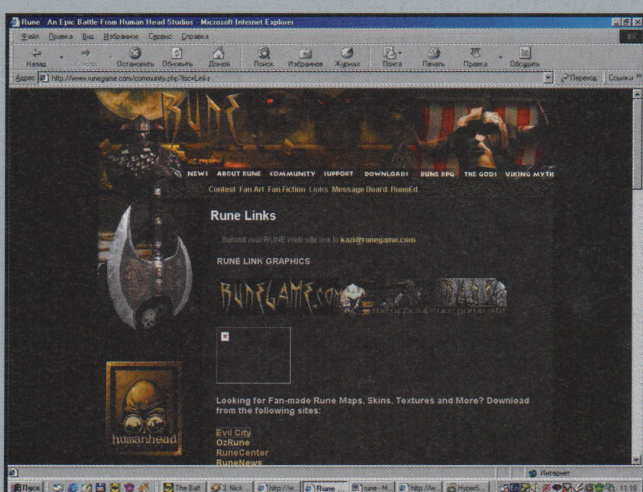


Кроме того, здесь же примостились и музыка из игры. Несколько совершенно потрясающих композиций, которые будете слушать в отрыве от игры, записав, скажем, на MP3-плеер. Ну а если вы хорошо владеете английским, то вам не помешает изучить пару-тройку мифов скандинавских народов: это поможет вам лучше понять, откуда пришли в «Руну» те или иные персонажи. Кто такой Рагнар (только не говорите, что вы думали, будто это вымышленный разработчиками персонаж...), Один, Тор и многие, многие другие. Думаете на этом «вкусности» заканчиваются? Отнюдь. На сайте найдете и очень красивый WinAMP-скин, выполненный в духе игры, а также несколько «демок» в формате .avi и .mpeg4, записанных разработчиками в процессе игры. Вы можете изучить несколько игровых секретов да и просто понаблюдать, как играют в игру, так сказать, творцы. Поверьте, получается у них совсем неплохо. Что-то вы там говорите? Хотите украсить десктоп картинкой «Ру-

ны»? Нет проблем, шестнадцать замечательных wallpapers ждут вас на обозреваемом сайте. В нескольких разрешениях, качайте на здоровье. А мы пока посмотрим, что же творится в стороне от крыльца «рунических богов», обратив свое внимание на фанатские сайты.

По ссылке <http://www.3dactionplanet.com/rune/> проживает весьма симпатичный сайт, целиком и полностью посвященный «руническому» картостроительству. Выкладываются только самые лучшие карты. Так что, зайдя сюда, вы вряд ли будете сожалеть в дальнейшем, что потратили столько времени (в случае коннекта dial-up) на загрузку map-архивов. Помимо карт на этом же сайте вы сможете скачать около десятка различных мини-модификаций (проще говоря, мутаторов) для игры. Хотите, уберите из дефматча все руны. Благо, многим они совсем не нравятся и якобы портят весь геймплей. Хотите, установите «торчмод» и наслаждайтесь с приятелями неким подобием

[www.runegame.com](http://www.runegame.com)



Официальный сайт разработчиков. Здесь сосредоточено море самой разнообразной информации по игре.





«захват флаг» (CTF). А может, вас раздражает, что в процессе битвы вам не показывают имя вашего оппонента? Нет проблем. Качайте мутаторы, исправляющие сии досадные недостатки.

Если вы настоящий фанат «Руны», то просто не можете пройти мимо <http://www.ozrune.com/>. На этом сайте вы найдете практически все, что было описано выше. То есть карты, обои (кстати, не все будут повторяться), скины и прочее... Но не это главное. Основная изюминка данной ссылки

в том, что здесь представлена исчерпывающая информация для начинающих — и не только начинающих — дизайнеров, собравшихся засветиться на поприще создания рунических мапов. Зайдя на [http://www.ozrune.com/editorials/edit\\_browse.php](http://www.ozrune.com/editorials/edit_browse.php), вы сможете скачать или изучить непосредственно в онлайн большое количество материала, касающегося работы с редактором «Руны». Надеюсь, вы еще не забыли, что игра создана на движке Unreal и что редакторы во многом похожи. Во многом, да не во всем. Вот о тех самых тонкостях, в которых

эдиторы эти отличаются по данной ссылочке, и рассказано. Ну а на <http://www.ozrune.com/maps/maps.shtml> можно почерпнуть немало информации, касающейся проблем, связанных с картами. Как грамотно смоделировать уровень, чтобы играющие не заблудились, но и не толпились, как кильки в банке? А как создать несколько пересекающихся друг с другом уровней? А может, вам хочется создать пространство в пространстве? И это не проблема. Вас даже научат, как подобрать текстуры, чтобы они гармонизировали с окружением. Очень полезный ресурс. Редактор вам в руки и творческий потенциал навстречу. И возможно, в самом ближайшем будущем на небосклоне мира «Руны» засияет новая звезда молодых фанатов-разработчиков.

А вот сайт, ютящийся на <http://www.runenews.com>, будет просто незаменим для тех, кто хочет пребывать в курсе всех событий, касающихся любимой игры. Что там задумали разработчики, конечно, интересно, но этого, право слово, как-то маловато. Мы хотим знать все. И когда выйдет очередной неофициальный мап-пак от Васи Пупкина, и когда начнется официальное тестирование супермода «Колизей», и все остальное тоже хотим.

На [www.runenews.com](http://www.runenews.com) про все это рассказывается в самой доходчивой форме. Сообщения обновляются каждый день, исключая субботу и воскресенье (хотя

и в выходные авторы сайта нет-нет да и подкинут интересную новость). Так что если вы настоящий поклонник «Руны», то почему бы не сделать обозреваемый сайт своей домашней страничкой и именно с нее начинать ежедневный серф по «рунической» части Internet. Что интересно, большинство новостей сайта создатели раскидывают по группам. То есть, нажав на группу, скажем, «мифы», вы в считанные секунды получите список всех новостей, так или иначе касающихся скандинавской мифологии. А может, хотите знать все про моды или карты? И это не проблема.

Что такое «Гладиатор», знаете? Нет? Тогда быстро на <http://www.geocities.com/gladiatormod/index.html>, где подробно расписано, на что будет похожа грядущая модификация Rune. К сожалению, сайт не имеет графической оболочки (присутствует только «голый» текст), зато вся необходимая информация загружается очень быстро даже на самых «слабых» соединениях. Заходите и читайте. Мод, когда выйдет, обещает быть предельно интересным. К тому же это один из многих проектов, ориентированных на single-игру, а не на мультиплеер.

На <http://www.nordicstorm.com/> проживает почти полностью готовый «рунический» мод. Почти готовый — значит, что уже можно скачать бета-версию модификации. В то время как одни фана-

[www.ozrune.com](http://www.ozrune.com)

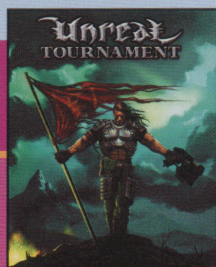


«Рунический» картострой в массы. Дашь сто тысяч карт в будущую пятницу! А если серьезно, то советуем посетить данный ресурс всем желающим попробовать себя в создании карт к «Руне».

## Разнообразная нереальность

### Unreal Tournament

Истекший месяц был богат на урожай. Вышло более десятка самых разнообразных модификаций. Заострим свое внимание на наиболее качественных экземплярах. При ближайшем рассмотрении «наиболее качественных» оказалось всего два. Про них-то мы и поведем рассказ.



#### UT Jail Break

Достаточно популярная модификация для Quake 3: Arena добралась, наконец, и до UT. Чем интересна? В первый ряд тем, что убитый противник или товарищ по команде попадает вовсе не на точку респава, а в... тюрьму. В тюрьму, расположенную на территории противника. У пленного изымается все оружие и броня, но и убить его ваши оппоненты не в состоянии. Будучи преданы своему товарищу, его верные друзья, то есть вы, кидаетесь заключенному на помощь. Добравшись до клетки и целк-

нув по виртуальному замку, сотоварища можно освободить. Вот только при этом велик шанс самому угодить за решетку. Тюрьма, как и положено, охраняется. Противники ведь — не дураки, знают, что выиграть игру можно, только засадив всех оппонентов за стальные прутья. Как только все игроки одной команды окажутся за решеткой, раунд закончится, команда «тюремщиков» получит очко, а «арестантам» придется срочно рвать когти в попытках завоевать победу. Понятно, что на первом месте в данной модификации — тактика и

стратегия. И уже на втором — меткость стрельбы. Ведь с каждым «засаженным» за решетку товарищем шансы на победу команды уменьшаются: вас — мало, их — много. Вот тут-то и пригодится лисья хитрость и крысиная пронырливость. Поди проберись в одиночку на вражескую базу да освободи всех собратьев... Но практика показывает, что нет ничего невыполнимого. И не из таких передряг удавалось порой спасти игру. Так что держайте. И да пребудет с вами великий бог Редимер.

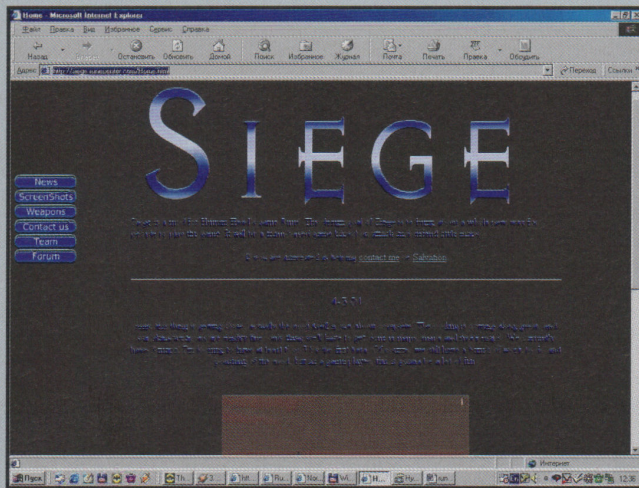
#### Jail Break Map Pack 1

Не успел еще мод Jail Break появиться на свет, как к нему уже склепали вполне приличный набор карт. И не было бы в этом ничего удивительного, если бы не одна милая особенность. А именно специфика геймплея на одной из представленных в «коллекции» карт. Карта Phasma — заточена под Jail Break весьма оригинальным образом. Ну то что на мапе есть тюрьма, это понятно. А вот то, что из этой самой тюрьмы узники могут выходить не совсем

стандартными способами, — это уже интересно. В оригинальном моде, чтобы покинуть застенки, приходится ждать сноровистого товарища по команде, чтобы тот отворил дверцы и выпустил бедного вас на чистый воздух. На Phasma же можно и самому приложить руку к своему же освобождению. Спасение утопающих — дело рук самих утопающих, так сказать. В определенные моменты времени (с определенной периодичностью) одного из эзков выкидывают на арену с голыми руками, в которых он — эзк — сжима-






[www.runecenter.com](http://www.runecenter.com)


Мощный новостной портал, целиком и полностью посвященный миру Rune. Всем фанатам игры настоятельно рекомендуем сделать своей домашней страничкой... Именно с этого сайта удобнее всего начинать свой серф по «рунической» Сети.

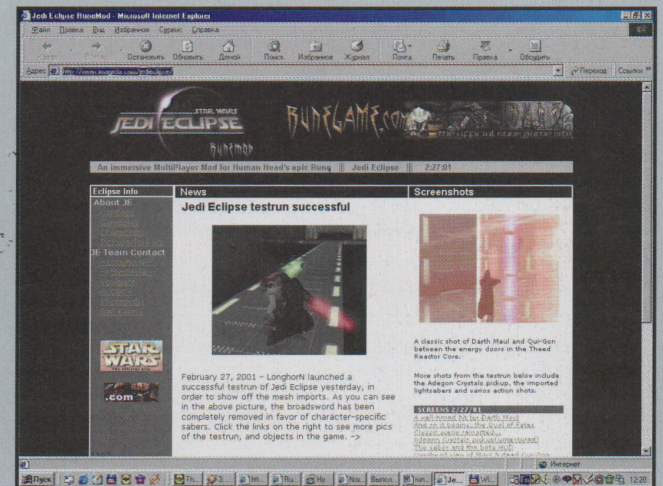
ты-разработчики страдают нас прелестями своих грядущих творений, килограммами вешая на уши макаронные изделия, эти ребята взяли да и выпустили работоспособную версию. Вот лишь несколько фиш из проекта. Есть две базы. И должно быть две команды. По сути модификация представляет собой некое подобие CTF, но с некоторыми отличиями. Основное отличие — необходимо покупать себе оружие и руны. Да-да-да, именно покупать. Прямо, как в Counter-Strike. Затоварились барахлиш-

ком и прямиком на поле боя. Причем для победы зачастую необходимо выполнить несколько заданий на карте. Что-то типа Assault из Unreal Tournament. Но самое важное — данная модификация поддерживает ботов!!! Да-да, вы не ослышались. Теперь можно погонять по карте с компьютерными ботами. То, до чего не додумались разработчики игры, сделано фанатами. Причем, почему ботов не встроили в Rune: Halls of Valhalla!, и вовсе непонятно. Кажалось бы, что стоило вставить в дефматчевый режим пару-

тройку сильных монстров из игры. Так нет же. Отговариваются, что де сложно научить компьютер плавать и подтягиваться на руках... Ну так пустите ботов только на плоские арены, народ будет в восторге даже от этого. Собственно, теперь можно не плакаться, возможность поиграть с AI у нас появилась и не только в сингле. Кстати, если у вас не хватает народу в команде, то спокойно заместите недостающих членов на ботов и играйте. Заходите на сайт и в срочном порядке скачивайте. Море удовольствия вам обеспечено.

Достаточно неплохой download-сайт для фанатов «Руны» разместили на <http://www.runeproject.homestead.com/rune.html>, рассказываем вам о нем просто, что называется, «до кучи». К тому же некоторые очень неплохие карты можно найти только на этом ресурсе.

Здесь (<http://www.runeupdates.com/rigfolk>) размещается сайт разработчика новой модели для «Руны». Называется моделька Ruygmalion. На данный момент это единственная модификация, добавляющая в оригинальную игру

[www.imagicfx.com](http://www.imagicfx.com)


Ну чем Ragnar не джедай? Да всем! Тем не менее это не мешает талантливым разработчикам творить модификацию на тему «Звездных войн» на движке «Руны». В далекой, далекой галактике...

ет лишь захудалый инфорсер. Туда же — на арену — сопровождается один из «тюремщиков», вооруженный до зубов... шокрайфлом. После яростной и чаще всего непродолжительной битвы выясняется, что же тут помазанник божий, и победителя выпроваживают в лоно родных пенатов. Понятно, что у обладателя шокового ружья шансов поболье, но какой гуманизм... Если бы в наших тюрьмах придерживались подобных порядков, что бы было с нашей доблестной милицией! Но и это еще не все. Если на любой другой карте, после того как противник истребит всех «ваших», эти самые ваши просто исчезают из клеток и респаваются на базе, то на Phasma дела обстоят несколько иным образом. Как только последний член вашей команды угодит за решетку, в стенах тюрьмы открываются двери-панели, и из образовавшихся провалов начинают сыпать оригинальные Анрыловские монстры. Они-то и рвут на части несчастных узников. Вроде как ничего радикально не изменено, но «зажигает» сильно и надолго...

## Quake 3: Arena

На «аренном» фронте тоже многолюдно. Моды так и сыплются. Разумеется, просмотреть удалось не все, но многое. И, пожалуй, самым выдающимся модом оказался...

## Grid Iron

Уж не знаем, чем руководствовались разработчики данной модификации, переноса американский футбол на платформу FPS, однако получилось у них в высшей степени круто. Огромные арены, эмулирующие собой футбольные поля. Даже разлиновка/разбивка на зоны сохранена, что называется, в первоизданном виде. Две команды. Вбрасывание... побежали. Но что это, чу вас! Если бы такое в настоящей живой игре... Все противники вооружены до зубов, дорогу к «воротам» преграждают головоломки с ракетлаунчерами наголо. Да, пробиться будет не просто. Если следовать наставлениям разработчиков, то уда-

ча будет сопутствовать тому, кто уделит больше внимания тактическому маневру, а не банальной перестрелке. Кто бы спорил! Впрочем, слаженные действия команды тоже очень важны. Отдать вовремя пас — столь же значимо, как и вовремя отстрелить «чайник» оппоненту, преградившему путь к воротам. В темпе решайте, где ваше место — в защите или в нападении, и бегом осваивать футбольные поля. Вряд ли вам еще когда-нибудь представится подобная возможность.

## Insta Gib

Мыслите верно! Это он самый и есть. Знаменитый мутатор из Unreal Tournament. Но если там в

качестве средства умерщвления использовался модифицированный шокрайфл, то в моде для Ку-3 в ходу рэйлган, проще говоря рельса. Сие устройство, оснащенное с самого начала 999 патронами, можно успешно использовать для предания земле противника на дальних подступах к себе родимому. Не забудьте только забиндить кнопку оптического прицела на какую-нибудь удобную клавишу... и можно смело в бой. Развлечение ожидается нешутливое.



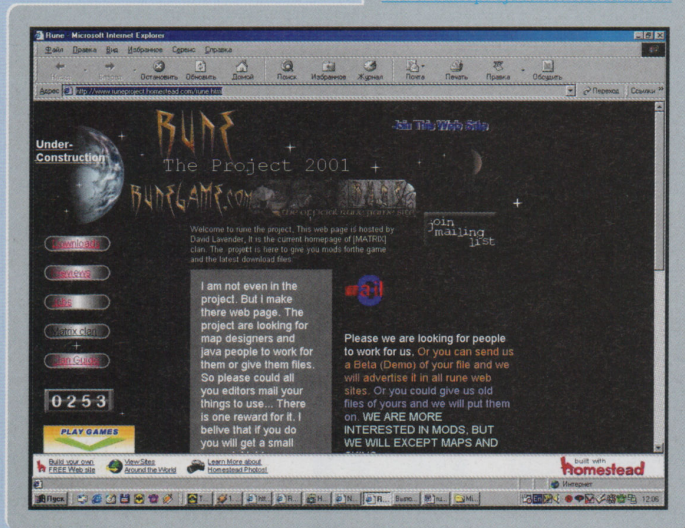




новые модели. Моделька очень и очень симпатичная, так что если вы активно играете в дефматч и уже не желаете ограничиваться простой сменой «шкурки», то эта ссылка как раз для вас. Только не забудьте внимательно ознакомиться с инструкцией по установке модели, а то очень большое

модификации для «Руны». О популярности «захвати флаг» в народе рассказывать, полагаю, бессмысленно. Все и так все знают. Мод находится в состоянии разработки, но до завершения работ осталось совсем немного времени. В ближайшие месяц-полтора

[www.runeproject.homestead.com](http://www.runeproject.homestead.com)



количество игроков жалуется на форуме сайта, что Rungalion не устанавливается, а потом выясняется, что они просто невнимательно ознакомились с «руководством пользователя».

Древние скандинавские мифы. Викинг на дракарах. Добрые и злые боги. Сражения на мечех. Вот именно! На мечех! Идея создать на основе «Руны» модификацию, так или иначе связанную со «Звездными войнами», напрашивается сама собой. Ну чем тот же Рагнар не джедай? Две руки, две ноги, один меч... Вот «вольные» разработчики и решили заняться конверсией. Разработке еще далеко до стадии завершения, но и на месте девелоперы не стоят. Уже сейчас на сайте <http://www.imagicfx.com/jedieclips> можно внимательно изучить скриншоты. Во-первых, это не концептарт, а настоящие «снимки» из игры. Во-вторых, выглядят все очень и очень достойно. Осталось только немного подождать (обещают выпустить к середине осени 2001 года) и можно вооружаться лучевым клинком, напивать плем Дарта Вейдера... Гм, или все-таки мы будем играть за «светлых»... Разработчики про это ничего не сообщают. Вернее, то, что за «светлых» играть можно, следует из скриншотов, а вот можно ли будет встать на темную сторону силы пока не ясно. Было бы здорово поругать Джаббой...

Сайт <http://www.tactical-ops.net/runcftf> целиком и полностью посвящен разработке CTF-

раздел download сайта заработает на полную катушку. Из «вкусностей» стоит отметить несколько обещанных уникальных карт, заточенных специально под командную игру. Плюс несколько режимов захвата. В роли «флага» будут выступать руны, еда, оружие или даже головы оппонентов. Согласитесь, куда приятнее забраться на вражескую территорию и утащить с постаментов черепушку, а не какой-то символический флаг. Сразу прибавляется истинно викингской удалости. Эх, раззудись плечо!

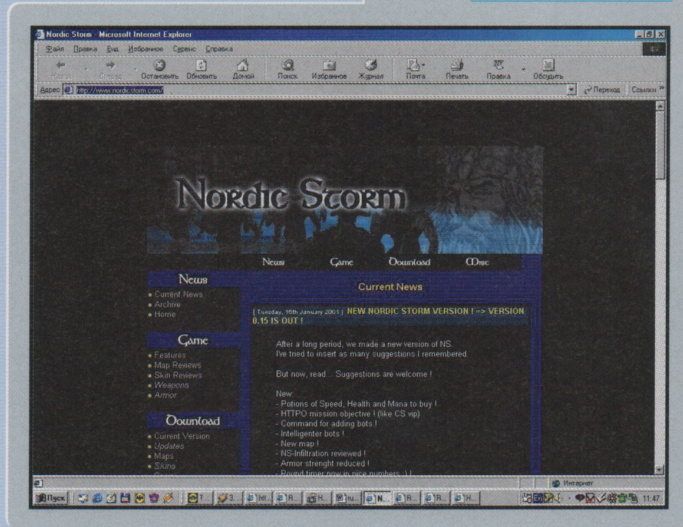
Еще один весьма интересный мод прожигает по адресу [http://siege.runcenter.com/Hom\\_e.html](http://siege.runcenter.com/Hom_e.html). Чем интересен? Ну преж-

де всего тем, что ориентирован исключительно на командную игру. В вашем распоряжении есть корабль. Точно такой же корабль имеется во владении противника. Кораблем можно управлять. О цели, думаю, уже догадались? Правильно, нужно подрутить свой дракар к дракару противника и, произведя абдорж, захватить «калошу» оппонентов. Тонкости, что именно нужно сделать, чтобы судно отошло, вам пока не ясны, но станут известны в самом ближайшем будущем. Модификация уже почти полностью готова, и бета-версия будет выложена

заглядывать на данный ресурс и пополнять свою коллекцию мапов все новыми и новыми «шедеврами». Последнее слово, кстати, вполне можно писать без кавычек. Карты ничем не уступают оригинальным картам от humanhead.

Ну и в завершение нашего разговора о сайтах, посвященных Rune, мы просто не можем не упомянуть такой ресурс, как <http://www.runcenter.com>. На этом сайте должны побывать все фанаты игры без исключения. Это, наверное, самый мощный портал, посвященный миру «Ру-

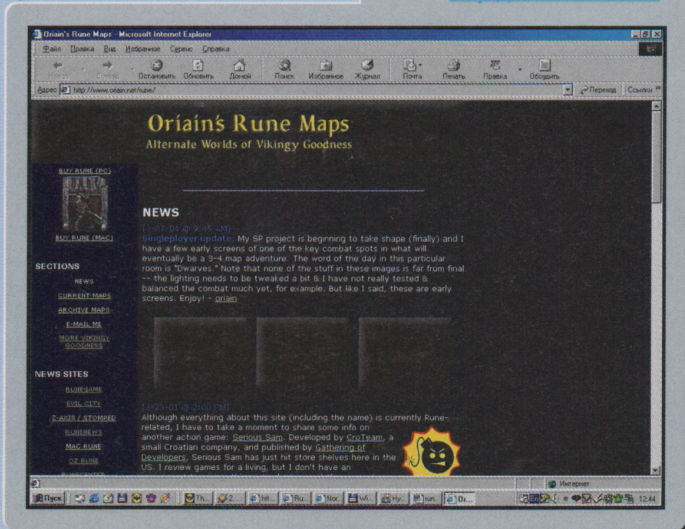
[www.nordicstorm.com](http://www.nordicstorm.com)



для скачки в течение ближайших двух месяцев.

Сайт (<http://www.oriain.net/rune>) очень неплохого разработчика карт для большинства игр на движке UT. Соответственно и для «Руны» тоже. Список карт пополняется с завидной регулярностью, так что советую почаще

<http://www.oriain.net>



ны». Тут есть абсолютно все. Начиная с новостей (которые поступают ежедневно) и заканчивая обширным разделом download. Карты, модификации, мутаторы, скины... Чего только нет на [runcenter.com](http://www.runcenter.com). Впрочем, нет действительно многого. Несмотря на то что коллекция тех же скинов или карт самая большая в Internet, все же части очень качественных фанатских работ вы здесь не найдете. И придется отправляться на другие странички. Собственно, именно поэтому мы и не стали ограничиваться обзором одного лишь этого портала.

За сим позвольте раскланяться. Мир «Руны» столь разнообразен, что охватить одним маленьким обзором все сайты, посвященные игре, попросту невозможно. Их не один десяток. А в ближайшем будущем будет несколько сотен. Игра удалась на славу. Это культ, каким являются UT, Quake, C-S... За «Руной» будущее. Посещая описанные нами сайты, не ленитесь заглядывать в разделы линков. Там вы найдете немало интересных ссылок на массу других ресурсов. И да пребудет с вами бог Один. **MC**





Умри, умри, умри!

# Серьезное оружие для серьезных парней

**Serious Sam — это оружие. Оружие — это Serious Sam. Иначе и не скажешь. Разговаривать о проблемах тактики геймплея в «Серьезного Сэма» можно долго, только проку от этого будет не много. Игра — проста. Проста, как Doom. Ни тактического маневра Unreal Tournament, ни расчетливости Quake3: Arena.**

Салават Абдулаев

**В**есь процесс построен исключительно на спинномозговом рефлексе, задействовав который вам и предстоит зарабатывать драгоценные фраги. Но фрагами одним дело не ограничивается. В игре есть замечательный режим кооперативной (совместной) игры. На одном экране (splitscreen) — это, конечно, смешно. А вот соорудить сеточку хотя бы из двух машин... это многие могут себе позволить. Поэтому все, что касается оружия, будет рассмотрено нами в двух аспектах. С одной стороны, классический дефматч, с другой — уникальный по увлекательности кооператив. Но давайте не будем вдаваться в демагогию и перейдем непосредственно к разбору «стволов».



**Shofield .45 w/TMAR**

Патроны: .45 Colt.

Тип стрельбы: единичные выстрелы, необходима перезарядка.

Заряды: шесть патронов, как только все истрачены, происходит автоматическая зарядка новой партии, можно перезаряжать вручную.

Довольно мощное оружие. В игре на ранних этапах именно кольт лучше всего подходит для снятия наиболее «хилых» противников на дальних подступах. Пистолет идеален для расстрела различных beheaded на расстоянии, на котором они вас еще не видят. Разумеется, это же правило действительно и для совместной игры — коопера-

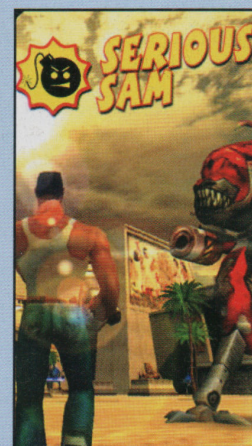
тива. Но тут есть одна тонкость. Можно очень эффективно использовать Shofield .45 w/TMAR в процессе парного прохождения начальных уровней игры. Тактика такова. Один с кольтом бегает по кругу боевой площадки. Другой в это время выжидает где-нибудь в укромном местечке. Вся толпёнь монстров увязывается за бегущим, который может даже не отстреливаться (важно только не подпускать к себе излишне любопытных Kleer Skeleton). Когда все противники выстроятся в длинную ше-

без потери здоровья изводить тварей на первых трех-четырех уровнях игры. При этом можно даже не прибегать к помощи двойных кольтов, экономя тем самым патроны. В дефматче дело обстоит несколько иначе. Кольт тут использовать рекомендуется только в крайних случаях. Если вы играете на открытой местности и противник маячит где-то у линии горизонта, можно послать ему предупредительное послание в виде двух-трех выстрелов. На ближней дистанции даже «македонские» кольты мало-



ренгу, на арену выскакивает притаившийся в засаде компаньон и расстреливает врага с тыла из какого-нибудь мощного оружия. Тут важно соблюдать правило: заводила (тот, кто ведет монстров) должен начать отстрел бестий из кольта, иначе все они дружно кинутся на атакующего с тыла игрока. А так — продолжают преследование. Подобным методом можно

эффективно: для умерщвления противника требуется слишком много выстрелов, тогда как из простого помпового ружья достаточно двух метких попаданий, чтобы отправить врага на тот свет. При удачном раскладе из кольтов можно добить убегающего и почти мертвого противника, когда ему и двух-трех попаданий будет достаточно, чтобы отойти в мир иной.



## ЧИТЫ

После нажатия тильды (~) наружу выплывает консоль. Теперь просто вбивайте представленные слева коды, чтобы получить желаемый результат справа.

**please fly** — свободно парим.

**please ghost** — проходим сквозь стены.

**please giveall** — берем все предметы разом.

**please god** — становимся богами.

**please open** — открываем все двери.

**please invisible** — становимся невидимыми.

**please refresh** — становимся здоровее.

**please killall** — убиваем разом всех видимых на экране врагов.

**please tellall** — получаем все сообщения и данные.





## 12 Gauge Pump Action Shotgun

Патроны: .12 Gauge shells.

Тип стрельбы: один выстрел/одна перезарядка, перезаряжается автоматически и довольно долго. Заряды: 18".

Для дефматча оружие довольно слабое. Для умерщвления даже «небронированного» противника потребуется около трех выстрелов в упор. Если учесть, сколько времени нужно, чтобы перезарядить магазин (пускай это и происходит автоматически), то станет понятно, что если у противника будет более мощное оружие, то фарар достанется ему, а не вам. На дальней дистанции помповое ружье малоэффективно по причине сильного разброса зарядов. На ближней — по причине уже упомянутой малой скорости перезарядки. При отсутствии других стволов с 12 Gauge Pump можно засесть в засаду в надежде, что противник пробежит совсем рядом от вас. В кооперативе все несколько иначе. При совместной игре ситуация несколько меняется. Во-первых, помповик можно использовать для атак противника с тыла, когда ваш компаньон отвлечет нечистя на себя (тактику см. выше). Во-вторых, 12 Gauge Pump представляет собой неплохое средство обороны от небольших количеств Skeleton. Рядовая «лошадка» уничтожается с двух выстрелов в упор или с трех на небольшом расстоянии. Если грамотно лавировать, то можно легко держать Kleer на некоторой дистанции. Ес-

ли же работать, что называется, в два ствола одновременно, то и десяток скелетонов — не проблема. Если работаете «плечо к плечу» с напарником и оба вооружены помповым ружьем, то постарайтесь добиться стрельбы «в противофазу». Так, чтобы на ваш выстрел приходилась его перезарядка, и наоборот. Тем самым вы добьетесь постоянного огня, и противник не сможет подобраться к вам поближе.



## Double Barrel Coach Gun

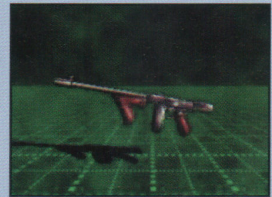
Патроны: .12 Gauge shells.

Тип стрельбы: выстрел сразу из двух стволов, после чего следует перезарядка, соизмеримая по времени с перезарядкой простого помпового ружья. Заряды: 20".

Сказать, что Double Barrel Coach Gun ровно в два раза эффективнее простого помповика, значит, ничего не сказать. Да, эффективнее. Помните, как можно было орудовать штутцером в старичке Doom 2? В Serious Sam приблизительно та же ситуация. Двустволка — чуть ли не основной вид оружия в дефматче. С этой пушкой можно смело выходить как против обладателя ракетомета, так и против вооруженной тяжелой плазменной установкой вояки. Против двойного выстрела в упор мало кто устоит. Как и положено, разброс выстрела очень велик, так что палить по отдаленной цели нет особого смысла. Разве что вдгонку улетывающему противнику засадить. Зато на ближней дистанции лучше оружия и не придумаешь.

Плазма и пулеметы слишком долго «приводятся» в боевую готовность (проще говоря, на «раскрут» нужно некоторое время), двустволка же стреляет сразу и убивает навсегда. Следует помнить, что убойная сила Double Barrel существенно возрастает, если палить в упор, стоит чуть-чуть отойти, как количество хитпоинтов, снимаемых с оппонента, существенно уменьшится. Методика стрельбы, опять же, как в Doom. Совсем необязательно постоянно держать оппонента на прицеле. Достаточно навязать ему ближний бой — желательно не на открытом пространстве, а в коридоре, где у врага не будет возможности использовать более мощное оружие. Ну а дальше — дело техники. Нужно постоянно практиковаться в стрельбе с разворота. Так, чтобы из любого положения вы могли «достать» противника. Стоите к нему спиной, разворот «на 180», и заряд — точно в рыло. Два-три дня постоянных тренировок, и вы научитесь попадать по противнику из любого положения, даже не видя его. В кооперативе дела

ля в воздух... Пять-шесть птах точно упадут бездыханными. Более крупных противников можно обрабатывать, нарезая круги вокруг них. Механоиды просто не будут успевать разворачиваться, то же можно сказать и об арахноидах (скорпионах). А вот Lava Golem весьма устойчивы против ружейных залпов, так что против этих тварей лучше использовать оружие помощнее.



## M1-A2 Thompson Submachine Gun

Патроны: 5.56 bullets.

Тип стрельбы: 600 выстрелов в минуту, перезарядка не требуется, автомат стреляет до полного истощения патронташа. Заряды: 10".



обстоят аналогичным образом. Двустволка — панацея от всех бед, в смысле, монстров. Рядового Sirian Werebull (быка-бульдога) сносит с двух выстрелов. Тактика боя с ним предельно похожа на правила корриды. Ждете, когда бычара подбежит поближе, пускаете ему заряд промеж рогов и быстро отходите в сторону. Бык проносится мимо, разворачивается, снова кидается в атаку... Тут уже можно не отходить, а лишь в самый последний момент выстрелить в тушу. Не все догадываются, но двустволку можно эффективно использовать и против Scythian Witch-Narpu. Понятно, что вести отстрел по одной «птичке» — неэффективно, а вот собрать за собой в небе целую стаю, а потом, резко развернувшись, пробежаться под ней, па-

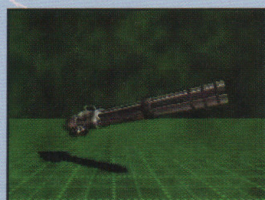
В дефматче — очень мощное оружие. Томпсон эффективен как на дальней (высокая кучность стрельбы), так и на ближней (высокая убойная мощь) дистанции. Можно просто нестись на противника, не отпуская пальца с курка. Именно томпсон — то оружие, которое с успехом противопоставляется в ближнем бое двустволке. Против не слишком умелого обладателя шотгана есть неплохой шанс. Пока он мажет, вы всаживаете патрон за патроном. К тому же, в отличие от двустволки, томпсон можно с успехом использовать в воздухе. На многих десматчевых аренах в Serious Sam присутствует большое количество «катапульти» (как в Quake 3: Arena). Попытаться попасть в противника в воздухе из какого-либо другого оружия — пу-







стое занятие, а вот томпсон вполне для этого подходит. В кооперативе автомат одинаково эффективен, как против крупных одиночных противников (кроме, разве что, Lava Golem), так и супротив большого скопления слабых. Нескольких (трех-четырёх) Sirian Werebull или полтора десятка Kleer Skeleton — для томпсона пара пустяков. По большой толпе тех же Kleer Skeleton стрелять лучше тогда, когда их соберется за вашей спиной большое количество, иначе часть снарядов уйдет в пустоту.



### XM214-A Minigun

Патроны: 5.56 bullets.

Тип стрельбы: 1200 патронов в минуту, перезарядка не требуется, работает до полного исчерпания боезапаса.

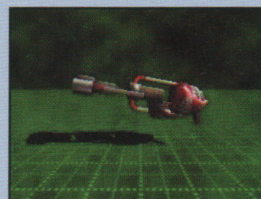
Старший брат томпсона. В кооперативе — просто незаменимая вещь против больших толп противника. Панацея от Kleer Skeleton в «Метрополесе». Вот только «кучность толпы» должна быть очень высока, иначе половину зарядов потратите впустую. В процессе стрельбы рекомендуется слегка изменять направление стволов, иначе часть патронов будет израсходована на попадание в уже мертвых, но еще не успевших упасть противников. Поворачивая же дула «пушки», вы тем самым подводите под огонь свеженьких, еще не отведавших свинца оппонентов. Кучность стрельбы достаточно высока, но все же лучше подбираться к противнику поближе. Например, Aludran Reptiloid на ближней дистанции сноится синхронным ог-

нем из двух XM214-A Minigun за три-четыре секунды, а на дальней дистанции на это потребуется уже около десяти секунд. Миниган — очень эффективен против арахноидов (скорпионов всех мастей). В дефатче оружие имеет смысл использовать только на открытой местности или в полностью простреливаемых тоннелях. Достаточно лишь маленькой колонны в стене, чтобы противник встал за нее и тем самым ушел с линии огня. А ведь ждать, когда он оттуда вынырнет, времени нет. Миниган способен опустошить полную обойму (восемьсот патронов) за несколько десятков секунд. Зато на открытых пространствах можно не жалеть патронов. Даже на большой дис-



танции оппонент свое получит, достаточно лишь навести стволы «приблизительно в том направлении». Жизненно важно не забывать о том, что на «раскрутку» минигана требуется около трех секунд, так что готовиться к бою надо заранее, иначе может оказаться слишком поздно. Пока вы будете запускать

машину к бою, противник успеет дважды выстрелить в вас из двустволки, после чего велика вероятность, что раскручивать пулемет окажется некому. Так что спрятались за углом, убедились, что противник в соседнем помещении, нажали на гашетку и, выждав полторы-две секунды, выбежали из-за угла, поливая все вокруг свинцом. Особо эффективна подобная тактика против большого скопления народа в маленьком помещении. При удачном раскладе вы можете остаться единственным, кто выйдет живым из комнаты.



### MKIII Grenade Launcher

Патроны: 40 mm High Explosive rounds.

Тип стрельбы: бросок гранаты.

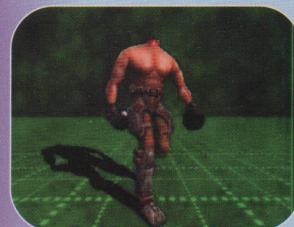
Гранатомет. Пожалуй, единственное «бестолковое» оружие. Бестолковое в том плане, что к его использованию прибегаешь только тогда, когда ничего другого не осталось. Тактика использования в кооперативе очень похожа на тактику с кольтом. Один собирает на себя всю нежить, другой подбегает с тыла и забрасывает врагов гранатами. Следует помнить, что граната взрывается либо при непосредственном контакте с врагом,



Ракетомет — он и в Африке ракетомет. Всего один режим стрельбы (это вам не Unreal), зато какова мощь. Да и скорострельность не подвела. Против арахноидов лучшее оружие. Да и механоидам не поздоровится после третьей ракеты под хвост.



Пожалуй, самые неприятные противники в игре. Kleer Skeleton, нападая большой стаей, способны в считанные секунды растерзать незадачливого игрока. Спасти может лишь очень мощное оружие. Двустволка — вполне действенно против одиночных скелетов.



Позвольте представить — камикадзе. Ничего особенного, если не считать фатальных последствий при «лобовом контакте». Фатальных как для вас, так и для камикадзе.

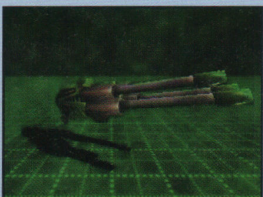


А вот и знаменитый «бычок». Несется на вас во весь опор, жутко ревет. Биться с ним одно удовольствие. Но стоит на арене появиться тройке таких тварей, и на щите будут выносить уже вас. А что делать, когда таких набирается с пару десятков? Либо вешаться, либо засыпать их ядрами из мортиры... Третьего не дано.





вероятность, что сами нарветесь на собственную гранату. При удачном стечении обстоятельств можно использовать гранатомет для поражения арахноидов и механоидов, но только если имеете дело с двумя-тремя бестиями. Если механоидов больше, то они будут «перекрывать» друг друга ракетным огнем. Ну а арахноиды просто подавят огневой мощью из миниганов. Играя в кооперативе, можно попробовать, зайдя с двух сторон, закидывать тварей синхронно. Но в любом случае использование ракетлаунчера намного эффективнее. В дефматче МКIII Grenade Launcher находит чуть большее применение. На уровнях с большим количеством замкнутых помещений и коридоров можно с помощью гранатомета прикрывать свое отступление, когда здоровье на исходе. Как атакующее средство МКIII мало на что годится.



### XL2 Lasergun

**Патроны:** X1 Power Cells.

**Тип стрельбы:** 600 зарядов в минуту, время на перезарядку не требуется.

Очень мощное оружие. По уничтожающей способности можно сравнить разве что с XM214-A Minigun. Но в отличие от минигана обладает рядом неприятных особенностей. Во-первых, скорость несколько ниже. Но это не основное, благо заряды обладают большей убойной силой. Проблема кроется в том, что заряды не сразу достигают своей цели, а летят довольно медленно. В результате по-

падать по движущимся целям, находящимся на дальней дистанции, становится несколько проблематично. Пока заряд долетит до «мишени», последняя уже успеет сменить свое местоположение. Поэтому стрелять нужно либо по неподвижным объектам (по арахноидам и рептилоидам, стоящим на башнях), либо по целям, которые движутся к вам по прямой (камикадзе и быки). Зато большую толпу оппо-



нентов, висящих прямо у вас на «хвосте», разгонять при помощи XL2 Lasergun одно удовольствие. Стадо Kleeer Skeleton сходит на нет в предельно короткие сроки. Можно применять лазерную пушку и против гарпий, но только когда они атакуют большими стадами. Основное преимущество XL2 перед XM214-A в том, что лазерным зарядом можно стрелять «по одному», то есть уничтожать отдельных противников. Что очень удобно при битве с теми же скелетонами. В дефматче лазерная пушка эффективна только при командной игре. Если играть один

на один, то противнику не составит особого труда уворачиваться от ваших зарядов. Можно попытаться использовать оружие в узких коридорах, но и там гарантировать успех нельзя. От серии лазерных зарядов очень легко уйти простым подпрыгиванием.

### Мортира

**Патроны:** ядра.

**Тип стрельбы:** залп из единственного ствола, на перезарядку уходит довольно много времени, мортира — самое «медленное» оружие в игре.

Типичное «оружие на слона». Стреляет огромными ядрами, разносящими все живое на своем пути. Используя мортиру, нужно обязательно учитывать одну особенность: слабых оппонентов ядра прошивают, что называется, насквозь, а вот о тех, что покрупнее, взрываются. Это надо учитывать при тактике игры. Если хотите использовать мортиру против скелетонов, быков или еще более мелких противников, то имеет смысл добиться ситуации, когда оппоненты выстроятся на линии огня в шеренгу. Так можно одним выстрелом положить неограниченное число тварей. Бомбардируя крупных врагов, следует не забывать об ударной волне, по радиусу расхо-

дящейся от взорвавшегося ядра. К тому же ядра имеют свойство отскакивать от малейших неровностей пола: если между вами и противником находится хотя бы маленький камешек, то вы имеете неплохой шанс схлопотать ядром прямо в живот. Будьте осторожны. Если ядро не попало в цель, то, полежав некоторое время, оно взрывается, порождая уже упомянутую ударную волну. Этим можно пользоваться в дефматче. Попасть в противника снарядом даже с небольшой дистанции довольно проблематично ввиду малой скорости полета ядра. А вот подбросить ядрышко в место потенциального прибытия оппонента будет совсем невредно. Особенно на картах, на которых в изобилии присутствуют катапульты, когда заранее известно, в какой точке приземлится противник.

В завершении нашего разговора позволим себе дать еще несколько советов по тактике дефматча. Во-первых, Serious Sam — не кемперская игра. Лишь на отдельных уровнях можно обнаружить пару-тройку захудалых нычек. Поэтому двигаться нужно постоянно, иначе — смерть. «Катапультами» нужно пользоваться только в том случае, когда есть необходимость добраться до оружия или брони. Летящий игрок — замечательная мишень для пробегающего внизу. В Serious Sam так же, как и в серии Quake, вполне применима тактика бега по «точкам». Важно подбежать к месту respawn брони/оружия/аптечки точно в момент появления «полезности». Подобные пробежки потворствуют активному отъеданию. Согласитесь, бегать с полным боекомплектком и в новеньком кевларовом костюмчике куда приятнее, чем голым и безоружным. Желаем вам успехов в освоении «серьезных» дефматчевых просторов. И да пребудет с вами дядя Сэм. **ME**





# SERIOUS SAM

## КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ



Serious Sam, эмблема Serious Sam, Croteam и эмблема Croteam являются охраняемыми товарными знаками Croteam Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers, Inc. © Gathering of Developers, Inc., 2001. Все права защищены. Эмблема Take 2 и Take 2 Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Serious Sam - крутой 3D-shooter от хорватских разработчиков Croteam и английской компании Take2 Interactive!**

- ☺ Классический 3D-action в лучших традициях серии Doom!
- ☺ Продвинутый 3D-движок, возможность игры как от первого, так и от третьего лица!
- ☺ Кошмарные, безобразные, отвратительные и изворотливые монстры!
- ☺ Уникальное сочетание современных технологий и черной магии!
- ☺ Леденящие душу звуковые эффекты и прекрасная музыка!
- ☺ 15 масштабных уровней, динамичный геймплей!
- ☺ Поддержка многопользовательского режима!
- ☺ Встроенный редактор карт!



# В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ



Внес ли XIX век что-то принципиально новое в философское постижение человека? Ответ на этот вопрос вызывал (и вызывает) достаточно острые споры. Одни полагают, что мыслители XIX столетия лишь развили исходные открытия европейской философии, придали им большую наполненность и отточенность. Другие, напротив, утверждают, что философская мысль этого периода обнаруживает не только живую преемственность в разработке антропологических воззрений, но и значительное продвижение вперед.

Скорее всего, вы не найдете ответа на этот вопрос в нашем журнале. Мы не пытаемся решить давний философский спор и воссоздать контрастные версии человека, как они предстали сознанию XIX века. Наши работы, для маскировки именуемые вступиловами, лишь приоткрывают завесу тайны, над которой антропология бьется практически с момента

своего зарождения. Мы не стремимся понять смысл нашего истинного «я», мы оставляем на совести авторов мысли о «да-зайн». Мы, как и философия жизни, вовсе не пытаемся создать новую антропологию. Мы просто оперируем понятиями такими, как они есть, и пытаемся выделить истинно сущее из объективно данного, не переходя при этом границ реального мировоззрения отдельного индивида. Есть ли наше истинное «я» априори верное мерило сущего либо же надо коррелировать его видение действительности с «объективным» мнением общества — вопрос не антропологии, а значительно более глубокий.

Редакция

## Severance: Blade of Darkness (на CD)



# MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

## Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (на CD)



## Black and White







BLACK  
& WHITE



В совершенном мире религия утратила бы свою актуальность. Но, увы, наш мир далек от совершенства. И рано или поздно в порыве отчаяния кто-нибудь обязательно с молящими нотками в голосе возводит к небесам руки. В надежде, что сверху есть неизвестное НЕЧТО, что принесет облегчение, восполнит утрату, воздаст по заслугам и т. д. Кому-то фортит, и его слышат, а иногда и приносят, и восполняют, и воздают. Кому-то фортит меньше, и ему приносят только жалкие дивиденды. А для кого-то удача и вовсе поворачивается... спиной. После чего человек окончательно теряется и клеит на лоб стикер «Do Not Disturb». Клеем «Момент», так, чтобы уже не отодрать. А между тем НЕЧТО все видит. Только рук у НЕГО не 38 и даже не 16, а всего лишь две: левая и правая. Рабочая же и подавно только одна. Отсюда, с Земли-матушки, это слабо заметно. Поэтому «божественный» симулятор B&W представляет исключительную возможность на себе проверить постулат братьев Стругацких, насколько «трудно быть богом»...

В некоторых теологических доктринах божества делятся на добрых и злобных. «Черное и Белое» — не исключение. Чему следовать, решать вам, но от этого будет зависеть путь, по которому пойдут существа, вам поклоняющиеся. Доступно как строгое разделение, так и нейтралитет по отношению к силам Добра и Зла. Практически каждое задание имеет два способа выполнения. И в зависимости от того, какой путь вы избрали, следует придерживаться одного из этих способов.



Если бы бога не было, его стоило бы выдумать...

### Побелка

Играя за Добро, вы отдаете приоритет менеджменту и дипломатии: Господь Бог должен расплыться в блаженной улыбке, видя, какие силы прилагаются для поддержания горожан в добром здравии и до неприличия приподнятом тонусе. Необходимо следить за расположением информационных флажков над складом и храмом (они должны быть опущены до предела или вообще спущены в самый низ). Не следует также и перекармливать своих подопечных. Избыток харчей неизменно ведет к провокации демографического взрыва, а территории для расширения деревни на острове катастрофически не хватает.

Жертвоприношения доступны и желаемы, причем оптимально приносить в жертву кустарники, небольшие деревья, но ни в коем случае не камни. Валуны только нанесут ущерб алтарю и распушают молящихся.

При нападении врага старайтесь во что бы то ни стало сохранить кислотно-щелочной баланс и не вступать в открытую конфронтацию. Не отдавайте Существо приказу атаковать до тех пор, пока враждебное Существо не начнет нагло давить и жрать вашу паству. Защищайте строения заклинанием **Магического Щита**.

Соблюдение всех тонкостей игры «по белому» приводит к тому, что стиль признается «Игрой за Добро». В этом случае храм красят в белый цвет и вешают над ним радугу, на вашу карающую длань надевается белая перчатка, Существо утрачивает былую пигментацию и тоже белеет, день удлиняется, ночь укорачивается, и, наконец, для полноты картины, с неба испаряются тучки.



Сергей Аверин aka Index

### Паспорт

**Black and White**

**Жанр:** стратегический симулятор  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Lionhead Studios

**URL:** [www.bwggame.com](http://www.bwggame.com)

### Чернушка

Проставляя все точки над «ё», отмечу, что играть за зло не так уж плохо и постыдно. Если уж что-то черное, так это юмор. Будьте изысканны и изощренны, фантазия приветствуется. Морить голодом горожан негоже (это на-казуемо даже у Зла!), куда прикольней готовить из людешек люля-кебаб и бифштексы с применением заклинания **Файрбола!** Дома имеют весьма забавную фичу рассыпаться как карточные чье-нибудь тщедушное тельце. Надоест играть — наденьте на зверя **Поводок Агрессии** и пустите





## МАГИЯ

Основные элементы магии и управления Существом, используемые чаще всего, выведены на главный экран и могут быть активированы манипуляцией мышью. Если у вас не получилось активировать spell с первого раза, попробуйте повторить, но с меньшей скоростью. Размер рисуемой фигуры не имеет значения, главное, чтобы она была максимально приближена к оригиналу.



**Квадратная спираль** активирует панель поводков для управления Существом.



**Прописная буква «Е»** — учебный поводок (так животное быстрее учится, изначально доступен только он). Эффективно используйте на первых двух островах, обучая подопечного практически всему, что только делаете сами. Орошаете, засаживаете, собираете, переносите — все эти функции может на себя взять преемник, освободив тем самым ваши руки (точнее руку) для более ответственных миссий.



**Сердечко** — поводок сострадания. Чаще всего выбирают играющие за Добро. В нем Существо становится шелковым — никого без спросу не ест, милый, пушистый... Просто золотце! Используйте также для выполнения специальных миссий, когда вместо агрессии требуется умеренность.



**Вертикальный зигзаг** выбирает агрессивный поводок. Если вы хотите настроить Существо на жестокое ведение игры, остановите выбор на этом. Стоит выбирать этот ремешок, когда посылаете Существо в битву или просто играете за Зло. Зверь в этом поводке очень любит жрать все, что только попадает в лапы, особенно ни в чем не повинных поселенцев. И вообще ведет себя крайне неприлично.

погулять по окрестностям. Жители будут прибывать в припадке безумного «восторга».

Наконец-то можно не ссужать еду к алтарям — есть более действенный способ «зарабатывания» столь необходимой магической энергии. Например, принесение в жертву новорожденных младенцев (как жестоко!). Трупы тоже неплохо смотрятся на заклании, но менее эффективны, ибо уже не шевелятся. Апогеем злодейства и коварства может стать брошенная в пищевую зону собственного склада поганка или (извините...) продукт дефекации Существа — перемрет если не вся деревня, то как минимум ее половина!

Цветовая гамма подобрана пропорционально вашему духовному содержанию — усеянный пиками черный храм, красная рука с нарастанными ноготками, черное Существо с выросшими невест откуда рогами, кроваво-красные небеса и вечная ночь. Брр...

### Деревня Гадюкино

Итак, опишем ту самую паству, на которую распространяется ваша сфера влияния. Читайте по слогам: люди — единственное неподдельное и самое коварное Зло, порожденное матушкой-природой. Они никогда не бывают довольны, всегда хотят большего, в считанные секунды уничтожают природные ресурсы, распространяются по миру как саранча и размножаются с безответственностью трески. Одним словом — ЧУМА!

Если вы заметили большую группу поселенцев, тусующихся в одном месте, — ждите беды. Не дай бог плодиться начнут: ленивец порождает ленивца в квадрате. Этим людям лучше всего придумать работу с длительными прогулками (дровосек или там рыбак), чтобы они просто не имели возможности подолгу просиживать казенные брюки. Отслеживайте трудяг, потеющих на удаленных от центра деревни плантациях. Они, как никто другой, могут нуждаться во сне и пище, а до амбара так никогда и не добраться.

Плодородные земли острова усердно воспроизводят дерево и зерно, но, как это обычно бывает, в одночасье начинает казаться, что скорость недостаточна. В этом случае следует прибегнуть к заклинанию орошения. Особенно это касается лесов, поскольку от дерева в игре зависит если не все, то многое. Уже на втором острове оппоненты начнут грубо тырить вожаков елочки прямо у дровосеков из-под носа. Глядишь — вокруг ни единого деревца, а нужно и строиться, и построенное ремонтировать. Так и до



• *Дерутся в игре не по-шуточному. Как, вы не знали, что корова обучена знаменитому приему «ура-маваши»? Ну так вы это сможете не только узнать, но и почувствовать!*

стоит поместить в непосредственной близости парочку камней, и, глядишь, юные создания уже устраивают ритуальные танцы и валяют из валунов ваш портрет.

### Тамагочик

Теперь о Существо. Изначально к вам в руки попадает неразумное дитя, которое практически ничего не умеет, кроме как есть, спать и, извините, гадить. Воспитание малолетнего происходит по древней как мир системе товарища Макаренко — системе кнута и пряника: животное можно приласкать, поощряя определенное телодвижение, а можно и затрепину отвесить в качестве превентивной меры на нежелательное действие. Например, если вы видите, как Существо взяло в лапы поселенца, есть большая вероятность, что сейчас животинке захотелось мясца. Оперативно приближайте камеру на зверя и хлестайте его по щекам, может

гамовёра не далеко! Посему, усердно орошайте леса, причем предпочтительно выбирайте юные деревца. (Лесорубы — большие интеллектуалы! Они рубят сначала самые маленькие деревья!) Имеет смысл научить Существо искусству орошения и поручить эту почетную миссию ему. А обучив заклианию пищи, вполне можно поручить ему самому отслеживать положения флагов желаний и своевременное их занижение.

Несколько слов в поддержку деторождаемости. Ясли обычно имеют одну цель — вырастить киндеров до нормальных размеров. Детки носятся по площадке, орут, играют — одним словом, весело и праздно проводят время. Однако



• *Эти милашки прорисованы до мелочей, просто диву даешься! Раскраска симметрична, усов ровно по пять штук с каждой из сторон... А эти глаза! Ни у одной куклы еще не было настолько живых глаз!*





● Существо действительно смахивает на тамагочика: оно ест, пьет, спит, радуется, когда вы его поощряете, и расстраивается, когда наказываете.

## Знаете ли вы...

- Что, играя в B&W 1 апреля, вы можете лицезреть смайлики вместо обычных следов, оставляемых вашим Существом, независимо от того, каким животным играли?
- Что кнопка «S» показывает статистику по каждому поселенцу и что это недокументированная фишка?
- Что, если у вас закончилось дерево, запасы можно пополнить огородами, которые окружают фермы?

отпустит. После парочки таких сеансов у вашего подопечного закрепится схема, выработанная Павловым: съест своего поселенца — пощечина — больно — плохо — больше не делать. Аналогичный эффект имеет положительная мотивация. Главное — запастись терпением: время в игре летит лишь немногим быстрее естественного, и зверь будет расти и учиться со свойственной детям непоседливостью и нерадивостью.

Еще один способ обучения состоит в повторении Существом производимых вами действий. Для этого используется **Обучающий Поводок**. Притяните с помощью поводка животное к месту действия и дайте посмотреть на то, чем вы занимаетесь. Главное — убедитесь, что глаза твари смотрят именно на то, что вы делаете, а не считают ворон в небе. Не спешите поощрять выполненное действие. Например, если вы обучаете Существо киданию камней, не чешите его грудь в момент поднятия камня. Практически каждый раз, когда у Существа есть что-то в конечностях, поглощение вызовет желание это

что-то съесть (рискуете наградить своего отпрыска заворотом кишок). Вообще, с едой все просто. Животное следует кормить большей частью рыбой. Процесс регенерации плавниковых весьма динамичен, поэтому вы никогда не почувствуете недостатка в рыбном меню для любимца. Овцы и коровы несколько более аппетитны, но их респаун оставляет желать лучшего, никакой пастух не поможет. Правда, есть еще один способ — кормить зверя человечесиной, но это уже зависит от выбранной игровой стратегии. Если играете за Добро, то каннибализм крайне не желателен. В этом случае внимательно следите за тварью, гуляющей по деревне. Как только поселенец окажется в ее лапах — активируйте управление Существом и хлестайте по морде что есть сил до тех пор, пока человек не будет отпущен на волю. Пара таких уроков, и Тамагочик привыкнет к диете. Однако учитывайте, что ни одна сила не предотв-

ратит поглощение проголодавшимся животным людей из нейтральной и уж тем более вражеской деревни. Ну да и не жалко!

## Серебряный папирус

На первых двух островах попадают свитки, выполнение заданий которых не считается обязательным, но тем не менее очень желательно. Могут бонус там дать или совет добрый. Нужная, одним словом, фенечка. В зависимости от стратегической направленности игры выполнение практически каждого квеста может подходить под разряд Доброго и Злого. К сожалению, Зло награждает вас бонусами куда реже, чем вы, без сомнения, того заслуживаете. В зависимости от той или иной выбранной вами линии придерживайтесь соответственно того или иного решения.

## Первый остров

### Каменный тип

Вся разница между Добрым и Злым решением состоит в том, куда попадут метаемые камни. В любом случае квест свитка выполняется при попадании в каменную пирамиду. Но помимо этого можно «промахнуться» и засветить булыжником прямо в хату чуть правее пирамидки. В этом случае вы автоматически относите себя на сторону Зла. Правда, приз за выполнения совершенно не зависит от выбранной стратегии: в любом случае это будет сундучок с Цветным Мячиком, с которым любит поигрывать ваше Существо. Кстати, о нем! Этот квест — наилучшее средство для обучения твари искусству метания предметов (особенно учитывая то, что камни не



● Храм — самая функциональная постройка в вашей деревне. Мало того что он представляет собой свод игровых опций, так кроме того является библиотекой с гигантским объемом информации о всем мире.

## МАГИЯ



**Круговая спираль** активирует панель магии.



**Буква «S»** — магия пищи. Дает около 2000 единиц пищи единовременно. Рационально использовать в случаях одиночной потребности в пище, например в кормлении существа или в квестах, где харчи необходимы. В исключительных случаях пополняйте склады, хотя уж чего-чего, а зерна вам должно хватать за глаза.



**Цифра 3** — магия дерева. Аналогична магии пищи — дает игроку запас обработанной древесины из расчета порядка 4000 единиц на начальной стадии (в дальнейшем возможно увеличение апгрейдом). Если ваши дровосеки пашут исправно, то и этот спелл особо не понадобится; исключение в случае, когда запас леса исчерпан, а новые насаждения не посажены.



**Вертикальный зигзаг** — магия фэйрбола. Первое доступное оружие нападения. Активация аналогична метанию камней — огонь перемещается по земле, поджигая все, что находится на «пути следования». Идеальное оружие для проведения диверсионных операций в лагере врага и уничтожения гектаров лесозаготовок. Используется также для выполнения некоторых квестов.



**Буква «Л»** — магия леса. Будучи активирована, насаждает выбранный участок леса из расчета пары десятков деревьев. Спелл зарекомендовал себя исключительно полезным уже со второго острова, на котором появляется. Особенно учитывая то, что оппоненты обожают тырить ценную древесину прямо из-под топоров лесорубов. Если вы пропустили момент и не успели вовремя оросить близлежащий лесок, заклинание становится просто спасительным.





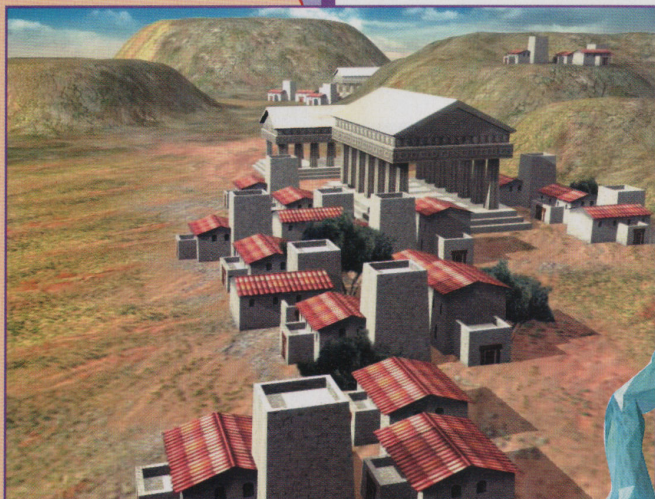
## МАГИЯ

W

Буква «W» — магия орошения. При кастинге в божественной длани конденсируется тучка, заполненная живительной влагой по горлышко. Используйте для стимуляции роста злаковых на полях, деревьев на близлежащей опушке. Поливая лес, старайтесь фокусировать орошение на молоденьких побегах, поскольку лесорубы в первую очередь будут рубить именно их и, исходя из пропорционального соотношения, получать несколько меньше древесины, чем это возможно. Используйте также спелл для тушения пожаров (оппоненты тоже эффективно применяют магию фэйрбола и молнии на ваших постройках) и спасения горящих поселенцев. В последнем случае учитывайте, что тушить можно порционно (одного спелла может хватить для того, чтобы спасти двух-трех поселенцев).

R

Буква «R» — повторение последнего использованного спелла. Очень удобно при атаке поселений кастовать обоями фэйрболы, при тушении огня и орошении полей вызывать пожарную команду облачков и т. д.



• Эти пейзажи напомнили мне таковые из третьего «Цезаря»... Как вы считаете, что-то есть, а? То же буйство красок, те же любовно уложенные кирпичики, та же до боли знакомая красная черепица на крышах...

кончатся до тех пор, пока вы не перешли на другой квест). Можно попрактиковаться с разными поводками: Поводок Обучения позволит зверю быстрее выучить урок, а Агрессивный, например, навеет мысль о насилии и необходимости сперва уничтожить поселенцев этими же самыми камнями.

### Спаситель

На побережье рядом с храмом то тут пять челоу. Их родственница убивается на берегу, моля вас о помощи. Попросту захватить их рукой нельзя, следует привлечь к этому зверя. То, насколько хорошо вы научились к этому времени управлять своим подопечным, и определит, насколько многим удастся спасти. Захватывайте тонущего Существом (только не позволяйте лакомиться спасенным), выносите на берег и идите за следующим. Поистине Злобным станет позволение бедолагам утунуть. Для усугубления трагизма бросьте на съедение акулам и ту мадам, которая сбила вас с толку, осчастливив подобным заданием! Наградой за труды в обоих случаях станет родник **Магии Повышения Силы Существа**.

### Потерянное стадо

Это первое задание, в котором вы можете столкнуться с трудностями. Надо вернуть растерянную пастухом отару (а точнее, всего пять особей, хотя на острове их несколько больше). Беда в том, что овечки разбросаны по острову. Здесь подключайте слух: овцы — существа миниатюрные, поэтому экран придется приближать



• На злобу дня футбольным болельщикам. Букву «R» можно нарисовать и в правом верхнем углу. После чего повторить столь удачно проведенную ранее девяточку фэйрболом прямо на склад оппонента!

И здесь есть маленький хинт — помечайте места кнопками Ctrl+1, 2, 3... А потом просто прыгайте туда, нажимая эти кнопки. Очень удобно. В случае успешного выполнения миссии вы получите бонус пищи, а если вы найдете всех овечек, то получите возможность выбрать овцу в качестве Существа. Темная сила требует убийства овцы и скормливания их своей твари, убийства пастуха, разорения его дома, короче, полного хаоса! Правда, награды никакой... Вот и спрашивается — а смысл?

### Пожоющие камни

Камни представляют собой продолговатые валуны с выгравированными на них руническими символами. Если активировать такой валун кнопкой действия, он выдаст определенный звук. Решение квеста состоит в размещении камней в соответствующей гамме последовательности — от более низких тоновальностей до верхних. Поместите камень на одно из черных пятен в кругу и послушайте, правильно ли звучит музыка («схватывание» камня может произойти с некоторым опозданием, например на втором круге). Поиск может занять некоторое время, и его также рекомендуется сопроводить клавишами быстрого обращения, как и в квесте с отарой. Однако перед тем как составлять последовательность, советую сперва разыскать все камни и свалить их перед хижиной. Призом выступит Родник Магии Пичи. Решения от Темной Силы, увы, не найдено. Попробуйте разрушить хижину! Премированы все равно не будете.



## Знаете ли вы...

Что, организовав оптимизацию внешнего вида места Поклонения, вы увеличиваете привлекательность молитв для жителей и получаете соответственно больше магической энергии. Попробуйте, например, озеленить территорию, посадив пару деревьев и кустиков, уложите парочку валунов для придания ландшафтности; можно даже несколько поганок повтыкать слева и справа от алтаря. Поселенцы под впечатлением от такой красоты начнут молиться с удвоенной силой!

### Исследователи

Это те ребятки у недостроенного ковчега на побережье. Запросы у них предельно заниженные — дерево, зерно и мясо. С лесом проблем нет: он изымается со склада. Зерно же я бы не рекомендовал выносить из деревенских закромов, поскольку это действие может быть расценено как проявление Злого начала. Оптимальная замена зерну — рыба (она почему-то превращается в зерно, как только начинаешь брать ее в руку). Что же касается мяса, то отлично подойдет корова. Овцы тоже приемлемы, но уже в количестве трех штук. Убедитесь, что выполнили квест с пропавшим стадом, иначе, отдав трех овец, выполнить его у вас уже не получится, как ни бейтесь. Если ненароком вы умертвите кого-нибудь из поющей троицы, ему легко осуществить замену из деревни. Можно причислить к компании киндера в качестве юнги или взрослого поселенца в качестве матроса. Если снарядить поход должным образом, эти отщепенцы появятся впоследствии на пятом острове.



А помогая им там, вы имеете реальный шанс получить в качестве бонуса дополнительную деревню и Белого Медведя в качестве очередного Существа. Наградой же на первом острове станет Родник Магии Воды. Если Зло затуманило вам голову, попросту переубивайте всех диссидентов и в качестве компенсации посмотрите прикольный мультик.

## Злобный дудочник

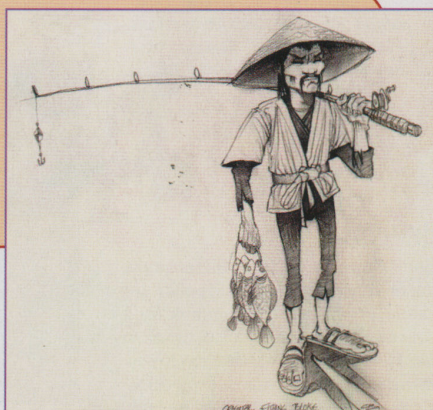
Сразу вспоминается старая сказка, где дудочник избавил город от крыс, уведя полчища грызунов в море под воздействием гипнотического звучания своего необычного инструмента. Только теперь дудочник никого не спасает; напротив, он уводит из вашей деревни детей! Выполнение квеста следует поручить Существу. Учтите, что музыкант — довольно резвый тип, зверь не сможет догнать его, управляемый вами. Поэтому единственным решением становится следующее. Подведите Существо как можно ближе к каньону, в конце которого находится шахта (так, чтобы не вспугнуть дудочника). Когда тот отойдет от своего убежища на достаточное расстояние, привяжите Существо к нему. Злодея обуреет ужас, и он застынет как вкопанный. Что позволит зверю без особых проблем поймать его. Только убедитесь в том, что на Существо Поводок Сострадания, иначе высок шанс того, что похитителя либо съедят, либо отпустят. Взяв человека в лапы, его следует отнести к шахте, и тогда он отпустит детей, а сам станет добропорядочным налогоплательщиком, как и все остальные. А вы будете награждены Родником Магии Лечения. Решение, предлагаемое силами Зла, состоит в убийстве негодяя, но опять-таки это должно сделать Существо. Киднеппера можно съесть, утопить в море или забросать камнями. За это вы получите Родник Магии Молнии.

## Отшельник

Этот кекс не хочет в меня поверить, пока я его не удивлю. Вот Фома неверующий... Ну да ладно. Удивить его очень просто — вырастите Существо до глобальных размеров (правда, на это уходит чертова прорва времени), покажите его поселенцу и получите Родник Магии Воды. Однако есть и другой способ «впечатлитель» мистера Неверчивость. К примеру, позволить зверю взять на прицел его хибару и закидать ее камнями. Отшельник скорее всего обидится и попытается поджечь ваш склад. Не теряйтесь: он должен понравиться Существу в виде десерта. Хотя его можно с таким же успе-



• Так, по мнению разработчиков, должен выглядеть рыбак при ближайшем рассмотрении. Товарищи, если вы сможете разглядеть у юнитов сандалии, намыльте мне, пожалуйста, через какой поисковик вы их нашли...



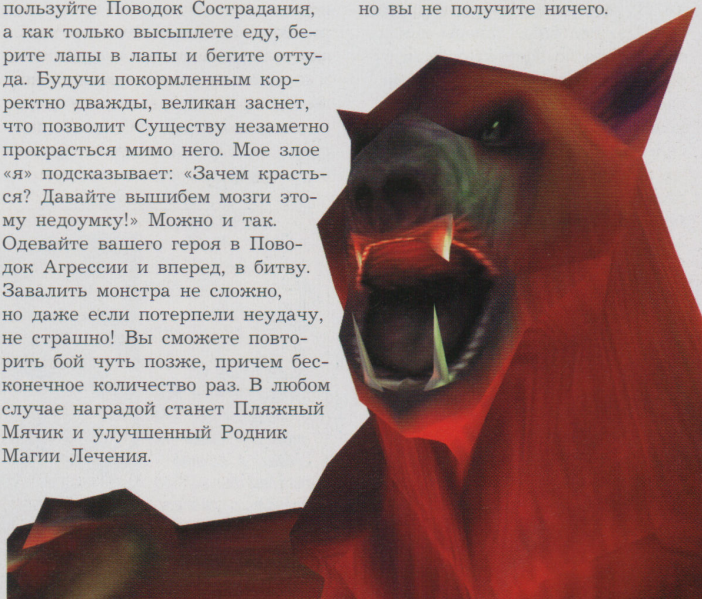
хом утопить. Наградой за подобное зверство станет сундук с одноразовым зарядом Магии Воды.

## Великан

Эта милашка явно проголодалась. Накормить его можно двумя способами: либо персонально, перенеся харчи с полей ему под нос, либо с помощью Существа, используя его в качестве носильщика. Учтите только, что великан — злобная тварь; он попытается ввязаться в битву, поэтому используйте Поводок Сострадания, а как только выплете еду, берите лапы в лапы и бегите отсюда. Будучи покормленным корректно дважды, великан заснет, что позволит Существу незаметно прокрасться мимо него. Мое злое «я» подсказывает: «Зачем красться? Давайте вышибем мозги этому недоумку!» Можно и так. Одевайте вашего героя в Поводок Агрессии и вперед, в битву. Завалить монстра не сложно, но даже если потерпели неудачу, не страшно! Вы сможете повторить бой чуть позже, причем бесконечное количество раз. В любом случае наградой станет Пляжный Мячик и улучшенный Родник Магии Лечения.

## Грибной квест

Это такой круг из поганок. Разница между Злым и Добрым решением состоит в том, какой гриб кинуть в котел. Правильный гриб вибрирует как сумасшедший. Положите правильный — получите Родник Магии Любви Существа, ошибетесь — хата взорвется, но вы не получите ничего.



## ЗНАНИЯ



**Хижинки (малая, средняя, большая).**

Здания, в которых проживают все ваши поселенцы.



На строительство малой требуется один набор лесов, на большую — два.



Потенциальное количество проживающих соответственно следующее: 2 чело-

века в малой, 5 в средней и 6 в большой.



**Храм** — самая функциональная постройка. Во-первых, это место проживания

Существа. Здесь оно чувствует себя наимее уязвимым и, следовательно, наиболее комфортно. На стенах храма появляются поводки управления Существом. Во-вторых, здесь вам поклоняются. Соответствующее высоте поднятия тотема количество поселенцев приходят сюда и устраивают ритуальные танцы, вырабатывая магическую энергию, используемую в дальнейшем при кастинге. На алтарь в центре соответствующего отдела можно помещать жертвы для совершения обрядов. Жертвоприношения стимулируют выработку энергии (учтите, что это происходит, только в комбинации с ритуальными танцами). Все доступные заклинания показаны на стенах того сектора, с которого происходит их зарядка. К тому же храм является своеобразной контрольной панелью. Помимо комнат установок и сохраненных игр, вы найдете: библиотеку, где записывается вся информация, полученная в ходе игры; комнату соревнований, показывающую все открытые квесты и процент их выполнения; комнату будущего, открывающую предсказания оракула относительно вашего мира и пещеру Существ, где можно почерпнуть всю необходимую информацию о подопечном и даже сделать ему тату на ваш вкус.





## Здания



**Центр Деревни** — здание тотема. Определяет процент населения, занимающего все свое свободное время для ритуальных танцев у алтаря и соответственно добывающего для вас магическую энергию. На тотемное здание выведены все магические приемы, доступные в этой деревне. Свободные поселенцы все время тусуются именно у этой постройки. Требуется пять наборов лесов для постройки Центра и, как следствие, закладки новой деревни.



**Зерновая ферма** на самом деле только поле, на котором впоследствии (при закреплении за ним фермера) может вырасти пшеница. Требуется четыре набора лесов для постройки. Главное — не переборщите. Переполнение амбара пищей неизбежно приводит к стимуляции деторождаемости, что в итоге вызывает демографический взрыв. Людей придется либо конвертировать в сексуально озабоченных маньяков, либо провоцировать тунейдство поселенцев, уже не знающих, чем бы заняться.



**Скотоводческая ферма** — место, где возможно разведение овец и коров. Совершенно неэффективное производство для пополнения амбара, поскольку инкубационный период слишком долгий. Используйте мясо как лакомство для своего Существа.



**Склад** используется для хранения переработанной древесины и пищевых запасов. Все эти ресурсы поставляются сюда с мест выработки, а затем перераспределяются. Старайтесь охранять это здание особо: пожар может уничтожить все ваши запасы. Останетесь на бабах. Штандарты на стенах показывают потребность поселенцев в еде и дереве.



● Злобный (как оказалось) сиреневый Мишка с очаровательным ником «Пыхтение» перестает вызывать умиление после первой же сотворенной гадости. И вызывает он одно отвращение и желание его покоять!

## Второй остров

### Чума

Болезнь, поразившая индейскую деревушку в центре острова, вызвана отравой, заброшенной диверсантами в пищевой блок склада. По всем принципам следует лечить не симптомы, а причину. Поэтому не отвлекайтесь на лечение людей, а оперативно опустошайте склад, сваливая отравленное зерно в воду. После чего надо позаботиться о повторном наполнении склада, иначе выздоровевшие люди станут пухнуть от голода. Только после этого стоит пытаться вылечить оставшихся в живых. Наградой станет чудо разряда молнии в Центре Деревни. Ну а если вы избрали другой путь, то подобные запасы исключительно по эффективности отборного отравленного зерна для вас просто незаменимы! Срочно конвертируйте всех болеющих поселенцев в фермеров и засылайте их на поля возделывать ядовитые делянки до тех пор, пока вся деревня не вымрет. После чего сами становитесь диверсантом, подсыпая химикаты на вражеские территории и наблюдая за корчащимися телами своих врагов. Если повезет и вы накопите достаточно зерна, то сможете опустошить все деревни на острове, не прибегая ни к чему большему, кроме пшенички. Со всех сторон будут доноситься стоны умирающих, хрипы скрученных мукой желудков, слово «Смееееееерт» станет самым популярным... Ну разве не музыка?

## Знаете ли вы...

Что искусство использования Существа для перемещения предметов имеет недокументированную фишку? Например, дать (или кинуть, если этот урок уже пройден) Существо предметы намного большего веса, нежели те, которые оно может поднимать само. Единственное, о чем не следует забывать, — Существо, как и любой другой организм, не обладает совершенной памятью, и ему свойственно забывать уроки. Поэтому иногда освежайте его память.

## Жертвоприношение

Начнем с того, что Добро всячески отрицает человеческое жертвоприношение (хотя и в христианстве есть примеры оного). Так что хотите быть хорошим — приносите в жертву деревья и кусты до тех пор, пока не накопите магической энергии столько, сколько того требует квест. Если хотите играть по-черному — устройте резню! Начните с молящегося, затем переходите на его жену и в качестве кощунственного грешендо принесите в жертву самого жреца! Награда? О какой награде идет речь, когда совершается такое святотатство?..

● Орошение полей — одно из самых приятных занятий, которыми только можно заниматься! Во-первых, чувствуешь себя первоклассным Мишуриним, видя, как побеги всходят на глазах. А во-вторых, вы бы видели, насколько это восхитает жителей...



## Море

Как вытащить непослушных детей из воды и вернуть их безутешной мамаше? Либо с помощью Существа (как в случае с тонущими рыбаками), либо можете попробовать приложить свою собственную божественную длань на это благое дело. Заметьте, что перенос матери поближе к деткам — не выход из ситуации (в этом случае — никакого бонуса). Если же все пойдет удачно, получите Родник Магии Роста Существа. Почерневшим душам советую дать детям спокойно утонуть или стать вторым завтраком для Существа. Хотя еще более жестоким решением станет мать, погибающая на глазах у детей.

## Поющие камни

Примерно такой же квест, как и на первом острове, только несколько сложнее: теперь надо подобрать не просто гамму, а конкретные произведения. Одну из мелодий наигрывает на дудочке поселенец в индейской деревне неподалеку. Это известная французская песенка «Ah! vous dirai-je mamam». Последовательность размещения камней должна быть следующей: 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1, 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 1 (слева направо). Если мелодия проиграна правильно, день обратится в ночь, а камни в надгробия. Можно попробовать наиграть песенку «White Christmas» со следующей звуковой последовательностью: 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 5, 4, 5, 6, 7, 8 (слева направо). В результате на остров придет зима и пойдет снег. Зло предпочитает наслаждаться Сонатой № 2 Шопена, больше известной как «Траурный марш». Набор звуков следующий: 2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2, 5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5 (слева направо). Гонораром за концерт станет магическое кольцо, способное воскрешать людей из мертвых. Правда, спустя некоторое время оно пропадает. Но не беда! Стоит проиграть музыку еще раз, и кольцо восстанавливается.





● Очень знатный удар, имеющий распространенное название «хук слева». Да, мишка явно уступает моему Существу и в ловкости, и в силе. Жаль, что нельзя его замочить раз и навсегда. Все равно воскреснет...

### Загадка прибрежного храма

Классическая головоломка, имеющая распространенное название Ханой. В наличии имеются три штыря и набор дисков, надежных на крайний. Задача: переложить все диски на штырь, находящийся на берегу, с учетом того, что большие диски нельзя помещать на меньшие. Великая зубодробилка упрощена до безобразия — в наличии только три диска (основание, середина и верхушка). Перемещайте верхушку на крайний штырь, потом середину — на средний, верхушку — на середину, основание — на дальний, верхушку — на ближний, середину — на основание и верхушка завершит манипуляции. Ничего сложного. Это самый простой способ (учитывая то, что жрец просит вас совершить эту операцию с минимальным количеством манипуляций). В награду храм скастует увеличение уровня лечения на всех, кто находится поблизости. Ну и если Добро обязывает вас совершить эту процедуру за наименьшее количество ходов, то Зло настаивает на обратном! Перемещайте диски до тех пор, пока все убранство Храма не превратится в труху, а жрец не сойдет с ума от душевных мук.

### Жадный фермер

Первое поселение в заснеженных горах посетил голод, дети воруют у фермеров их достояние. Коровакрадство пресекается легким испугом воришек, например фэйрболом или молнией неподалеку от них (последствия киндеров можно подлечить). Скорее всего, шок будет достаточным для того, чтобы они никогда больше не возвращались к подобному занятию. И министерст-

во образования обязательно наградит вас повышением уровня Магии Молнии в Центре Деревни. А с другой стороны, можно дать волю природной брутальности, покидаться камнями, поразбрасывать молнии, а в конце этой феерии таки скормить одного из малолетних преступников Существу. Заслужите уважение его сатанинского высочества, а фермер даже спасибо не скажет. Поэтому детишек оставьте в покое, лучше убейте фермера. Награда та же, но уже от министерства сельского хозяйства.

### Идол

Конкуренция — это не для вас, и идол должен быть уничтожен. На метание камней он не реагирует.

### Знаете ли вы...

Что, если Существо подняло поселенца, который только что умер или уже превратился в скелет, погибший оживет и будет ходить как ни в чем не бывало. Ходящий скелет — зрелище не для слаонервных, но прикольно. Возможно, это побочный эффект искусства магии лечения, которой обладает Существо (если вы его этому научили). Да, и если вы играете за Добро, то съеденный мертвец будет оценен как живой. Поэтому поосторожней!

ет, на молнии — тоже. Зато несколько огнеопасен. Осталось обложить его чем-нибудь горячим (лесом, например) и с помощью фэйрбола устроить пафосное сожжение а-ля Жанна Д'Арк. Молящиеся поймут, насколько ошибались, и перебросят всю свою веру на вашу персону. Добро тоже не будет в обиде на то, что вы никогда не положили на жертвенник за

подобное богохульство. В ответ соответственно увеличится сила фэйрбола, кастуемого в Центре Деревни. Злу же несвойственны спокойные и здравые решения, компромиссы, гуманность и вся подобная ботва. Молитесь? Не мне? Ну так и гореть вам в аду за это! Не даром первая заповедь в скрижалях гласила «Не сотвори себе кумира!» Сотворили? Сами виноваты. Подожгите не только идола, но и вероотступников — получите приз, аналогичный предлагаемому Добром.

### Работоторговцы

В греческой деревне посреди острова рядом с озером процветает рабство. Это надо остановить! Рабов всего восемь, и их следует выкупить из цирка в обмен на редких животных. Пропорции обмена следующие: лев — 2 раба, тигр — 2 раба, волк — 2 раба, лошадь — 1 раб, черепаха — 1 раб. Данная последовательность уже дает в сумме 8. Не пытайтесь задобрить торговцев овцами и коровами, они не котируются (я же сказал — РЕДКИХ животных). Да, и еще: деляги не любят, когда у них воруют, — последствия могут быть плачевными. Выкупите всех, получите Родник Магии Стаи Волков. Зло здесь не в почете: бонуса никакого, да и опасно все это. Убив одного торговца, вы попадаете в черные списки у остальных. Моментажно объявляется начало военных действий и начинается резня в дружественных деревнях. Чтобы этого избежать, необходимо убить всех шестерых практически одновременно. Предотвратить резню резней.

### Загадки

Маленькая индейская деревушка в центре острова содержит пару простейших загадок, на которые нужно дать конкретные ответы. Вот они. То, что воеет, — волк; раскаленная простота — нагретый фэйрболом камень; то, что уникально для вашего зверя, — продукты дефекации. В награду вы получаете доступ к Зебре как к альтернативному Существу. Конечно, можно сравнять домик с землей, обрушив на него дождь из серы. Но в этом случае женщина будет отказываться говорить с вами, и квест останется невыполненным.

Вот, собственно, и все, чем я хотел с вами поделиться. Надеюсь, это в достаточной степени скрасит ваши будни и праздники островной жизни. А я пойду к своему тигренку. Тамагочик уже проголодался и ждет не дожидается, когда я ему почешу брюшко.

## ЗНАНИЯ



**Ясли**, или попросту детский сад. Детки вскармливаются матерями на территории этого места вдвое быстрее. Площадка для игр позволяет киндерам развиваться интенсивнее. А если поместить перед строением пару камней, то велика вероятность того, что детки воспримут их как ваш прототип и начнут учиться молиться уже с молодых ногтей!



**Кладбище**. Единственное предназначение этой постройки — сохранить

и поддержать тонус жителей. Дело в том, что, когда кто-нибудь в деревне умирает, все родственники начинают скорбеть по ушедшему. И прекращают это бесполезное занятие, только придав тело усопшего земле.







Легенды о Кирандии

# СКАЗКА НЕ ПРОЩАЕТСЯ С ТОБОЙ

Банников Сергей (orioner@lvl.ru)

Расположенное в глубине Древних Лесов, Королевство Кирандия всегда было известно как наиболее волшебное из всех королевств древности. Много веков тому назад король Вильям заключил пакт о дружбе и сотрудничестве с окружающей его владения Природой. В том месте, где король произносил свою торжественную речь, возник гигантский драгоценный камень — Кираджем — как символ священного союза между королевством людей и королевством Природы. Почетной обязанностью королевской семьи стало оберегать и хранить Кираджем.

**Д**о появления Кираджема магия в Кирандии была мало распространена, а ее проявления были случайными и слабыми. Кираджем же сосредоточил в себе могущественную магию целой страны. Первыми это поняли каменщики, которые соорудили храмы для великой святыни. Разобравшись с магическими свойствами камня, они смогли не только построить надежное и прочное сооружение вокруг Кираджема, но и применить полученные навыки при строительстве величественного замка Кирандии.

По мере того как поколения сменялись поколениями, знания о силе и могуществе магии, сокрытой в камне, расширялись и пополнялись. Со временем применение



магии стало почти что обыденностью. В связи с этим королева Селия создала Орден Королевских Мистиков для того, чтобы упорядочить применение магии в стране. В этот же период была проведена классификация используемой магии и возникли четыре магические Школы: алхимия, мастерство волшебных свитков, управление духами и изучение магических камней. Королевские мистики отмечали основание своего ордена ежегодным всенародным

праздником, который прославился как самый веселый день в году.

Во время правления короля Бернарда Кирандия подверглась жестокой интервенции со стороны своих соседей. Суровая война на истребление всего живого на земле продолжалась долгие годы. Бернард не хотел использовать магию в качестве наступательного оружия, но в конце концов он прибег к помощи Кираджема для того, чтобы обратить армии захватчиков против собственных алчных правителей, пославших их на эту бойню. После победы, доставшейся тяжелой ценой, с соседними государствами был заключен мир, который продолжается и по настоящее время.

Сын Бернарда, король Бенджамин получил в народе прозвище Садовник за то, что посвятил все свое правление возрождению лесов и природных чудес Кирандии, разрушенных и пострадавших в ходе боевых действий. Он никак не мог забыть ужасов войны, которые ему пришлось пережить в детстве.

Новейшая история Кирандии также изобилует печальными событиями. Справедливое правление короля Вильяма трагически окончилось его убийством, в котором оказался повинен Малколм, шут при дворе Его Величества. Он



Ruby taken.



Petrified Forest



Silver Rose taken.

Наконец-то настоящая магия — Брендон получает амулет.



предательски заколол короля и королеву и захватил Кираджем. Для Кирандии наступили ужасные времена — вся страна могла оказаться во власти опасного маньяка. К счастью, глава королевских мистиков Каллак, отец убитой королевы, смог создать магическую завесу, изолирующую замок вместе с Малколмом от всей остальной территории. Каллак также спас от Малколма единственного наследника престола и своего внука Брендона, спрятав его в самом сердце загадочных лесов Тимбермиста. Брендон рос, не подозревая, кем он является на самом деле.

После захвата Кираджема королевские мистики потеряли доступ к его магии и не смогли больше восполнять запасы магической энергии. Это привело к тому, что все больше и больше их ресурсов стало уходить только на то, чтобы поддерживать магическую завесу вокруг замка. Но вечно так продолжаться не могло. В один прекрасный, а точнее, ужасный день Малколму удалось прорвать ослабшие магические заслоны и вырваться на свободу. Первым делом он наведился к Каллаку и заколдовал его, обратив в камень. Теперь только Брендон является надеждой на спасение Кирандии от безумца, что и предстоит доказать нам с вами...

Серия «Легенды о Кирандии» была создана в 1992 году известной компанией Westwood Studios. Вторая часть — «Рука Судьбы» (Hand of Fate) появилась в 1993 году, а в 1994 году вышла заключительная игра — «Месть Малколма» (Malcolm's Revenge).

ства Малколма. Поскольку помочь ему он не в состоянии — он даже сдвинуть его с места не может, ибо тяжелый дедушка оказался, он пытается отправиться за помощью. Но тут его останавливает де-



рево, в котором он живет, и нашему герою рассказывают основной смысл его миссии — восстановить мир в Кирандии и остановить Малколма. Первым делом Брендон доставляет письмо жрице храма по имени Бринн, которая просит принести розу для совершения магического обряда. Брендон пытается возмутиться — тут дедушка каменный, а ей, понимаешь, цветочки собрать необходимо — но законы жанра и сценарий неумолимы. Получив цветок, Бринн рассказывает ему о магическом амулете. Есть, оказывается, еще порошок в пороховницах и магия в Кирандии. Процесс добывания амулета до-

## О базаре

Кстати, о разговорах. В первой и второй частях никакого оцифрованного звука не было — только титры. Для того чтобы отделить реплики всевозможных персонажей друг от друга, применялись различные цвета титров.

Реплики главного героя выводились белым цветом, для остальных использовалась вся радуга и даже чуть больше. Оцифрованная речь появилась только в третьей части истории, которая была выпущена на компакт-диске.



Псевдобушия Хугифлора активирует первый камень амулета. Правда, она считает, что опылила Брендона.

Главным героем первой части естественным образом является Брендон. Вначале парнишка не вполне понимает, что именно с ним происходит, поэтому все, кому не лень, пытаются ему объяснить происходящее. В самом начале Брендон обнаруживает своего дедушку, закаменевшего от волшеб-

ства Малколма. Поскольку помочь ему он не в состоянии — он даже сдвинуть его с места не может, ибо тяжелый дедушка оказался, он пытается отправиться за помощью. Но тут его останавливает де-

рево, в котором он живет, и нашему герою рассказывают основной смысл его миссии — восстановить мир в Кирандии и остановить Малколма. Первым делом Брендон доставляет письмо жрице храма по имени Бринн, которая просит принести розу для совершения магического обряда. Брендон пытается возмутиться — тут дедушка каменный, а ей, понимаешь, цветочки собрать необходимо — но законы жанра и сценарий неумолимы. Получив цветок, Бринн рассказывает ему о магическом амулете. Есть, оказывается, еще порошок в пороховницах и магия в Кирандии. Процесс добывания амулета до-

молодой человек — разносчик пиццы? — «Старый дурень, это же внук Каллака Брендон, у него квест — победить Малколма». — «Да, я что-то слышал об этом...» и так далее. Кроме того, как настоящий мужчина, Брендон должен посадить дерево, правда, вместо дерева получается некое странное растение под названием Псевдобушия Хугифлора. Но зато оно своей пыльной наконец-то активирует первый камень на амулете — он желтого цвета. С его помощью герой может лечить как сам себя, так и другие существа, что и оказывается жизненно необходимым ему в продвижении по сюжету.

Для победы над Малколмом Брендону приходится спускаться в подземные лабиринты, где пещеры с кустами огненных ягод чередуются с коридорами, в которых царит первобытная непролазная тьма, развеять которую можно только светящимися ягодами. К сожалению, их огня хватает ровно на два экрана, поэтому не все



области становятся сразу же доступными. В пещерах Брендон добыл активацию второго камня, который превращает его в светящийся бестелесный дух. С этого момента уже не нужно все время собирать ягоды — Брендон освещает путь себе сам.

В какой-то момент в лучших традициях боевика Брендон получает по голове и оказывается у знахарки по имени Зантия. Это имя следует запомнить — именно Зантия является героиней второй части «Легенд о Кирандии». Зантия учит Брендона основам алхимии, но сама она таинственно исчезает, так что практику Брендон проходит уже самостоятельно. Попутно активируется третий камень на амулете — это оказывается аналог джедайской Силы — способность притягивать предметы. От замка Брендона отделяет водная преграда, и, для того чтобы попасть к замку, ему пришлось обернуться крылатым Пегасом — почувствуйте себя жеребцом. Около замка Брендону явился дух его

ка решена. Впрочем, это свойственно большинству квестов.

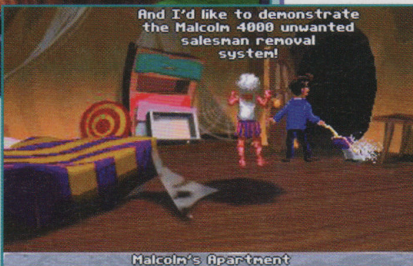
Но для мира Кирандии уникально сочетание традиционного сказочного окружения (это настоящая волшебная сказка с волшебством и разными причудливыми созданиями, а не еще одна вариация на тему «орк против эльфа») и непередаваемого мягкого юмора. «Я выполнил задание! У меня теперь есть флейта! Берегись, Малколм, я иду на тебя с флейтой в руке!» — Брендон так радуется, как будто раздобыл по меньшей мере BGF



A fireberry bush

## О Злобаре

Злой Малколм, великий и ужасный, по сути своей всего лишь шут — человек, разговаривающий с людьми. Поэтому ему в качестве дополнительного средства дается возможность выбирать стиль разговора с окружающими его персонажами. Варианты разговоров предлагаются следующие: правдивый, лживый и вежливый. Собеседники Малколма реагируют на различные варианты его речей по-разному, и сюжет может слегка варьироваться в зависимости от выбранного стиля поведения. Кроме того, рано или поздно Малколм обнаруживает собственный шутовской посох, и вот тут-то для него начинается настоящее развлечение — ну как не потыкать им во все, что его окружает?



вый взгляд. «Если я вылечу эту птицу, может быть, она даст так необходимое мне перо?» — задумчиво вопрошает он, стоя под деревом, а игроку остается только точно вы-

видел в глаза, от собственной пилы в руке заколдованного приятеля — много есть способов отправиться на тот свет даже в самой доброй сказке...

Технологически серия представляет из себя классический рисованный квест. Каждая сцена полностью укладывалась в экран без всякой горизонтальной или вертикальной прокрутки. При этом для реализации было выбрано интересное разрешение: 640×400. В отличие от многих других игр, в этой серии есть несколько особенностей.

Например, курсор не меняет своего вида при наведении на предмет или активную зону. Поэтому поиск активных предметов и объектов превращается в весьма нетривиальную задачу. Уже на са-



Lagoon

В Кирандии акулы, в Кирандии гориллы, даже есть большие злые крокодилы...

убитой матери и активировал последний камень на амулете — заклинание невидимости. Проникнув в замок, Брендону пришлось разгадать еще множество загадок, прежде чем он смог сразить Малколма его собственным оружием: старый шут перехитрил сам себя и обратился в каменную статую.

Вся сюжетная линия линейна и достаточно проста. Но простота эта обманчива. Несмотря на то что намеков в игре на необходимые действия достаточно много, большинство из них становятся понятными только после того, как загадка

с полным боекомплект. У парня, по всей вероятности, нестандартный размер ноги, и в течение всего приключения ему натирает пятки. Мечтая о более удобной обуви, он представляет себе пару мягких сандалий и все время повторяет: «Вот если бы я был королем...». Кстати, став королем во второй части истории, он действительно объявляет сандалии королевской обувью. Периодически Брендон изрекает весьма полезные для прохождения игры сведения, что заставляет подумать о том, что он не так прост, каким кажется на пер-

полнить эту инструкцию. Но несмотря на все эти приколы и сказочный антураж, приключения Брендона оказываются достаточно опасной штукой. В отличие от многих других игр, в этой есть реальная возможность смерти главного героя — от укуса ли змеи, от лап страшных пещерных монстров, которых никто из ныне живущих не

мом первом экране можно неожиданно извлечь яблоко из вазы, а старую пилу из-под стола, где она практически незаметна. Большинство предметов хоть как-то реагируют на щелчок мышкой по ним, но понять, какие именно, заранее практически невозможно. Вид курсора меняется только при наведении его на край экрана,



символизируя доступность того или иного направления движения.

Зантия, как стало ясно еще в первой части игры, алхимик. Соответственно ее специальным средством является магический котелок для смешивания различных зелий и настоев. Но без рецептов даже самый опытный алхимик способен изготовить лишь бурду, и в комплекте с котелком прилагается книга рецептов, которая пополняется новыми записями, по мере того как Зантия продвигается к своей цели. Между прочим, смешивать снадобья — задача не из легких. В каждом рецепте не меньше трех-четырех компонентов, при этом иногда необходима горячая вода, иногда — холодная. Так что настоящая алхимия штука достаточно сложная и запутанная.

После того, как закончилась первая часть игры и Брендон стал королем, жизнь в Кирандии наконец-то нормализовалась. Окаменевший Малколм был позабыт на заднем дворе замка, и ничего не предвещало неприятностей. Но в один прекрасный или, лучше

го, чтобы сохранить Кирандию, необходимо раздобыть магический Якорный камень из самого центра мира. Используя этот камень, можно заякорить всю страну от сползания в небытие. Выбор исполнителя для этой почетной и опасной миссии был очевиден — конечно же, юная Зантия великолепно справится со всеми трудностями столь сложного путешествия. Зантия с радостью принялась за дело. По ее мнению, делов-то всего было — открыть портал к центру мира (для этого исполь-



оторвалась от злого волшебника в результате космического катаклизма) была водворена на ее законное место.

Тишь и благодать настали в Кирандии еще на один год, пока в 1994 году не вышла третья и последняя часть сериала. На этот раз в лучших традициях боевиков Хищник, то есть, простите, Малколм, вернулся. Простояв всю вторую часть игры в виде каменной статуи на задворках, он дождался своего часа — во время летней грозы в него попала молния и на-



Маленькие дети, ни за что на свете не ходите в темные комнаты гулять...

сказать, ужасный день страна стала попросту растворяться в воздухе. Кирандия начала пропадать поэлементно, дерево за деревом, камень за камнем, и никто не мог понять, как же остановить этот жуткий процесс. На всеобщем слете королевских мистиков присутствовали все — и старый Каллак, и Брендивайн со своим драконом, и юная Зантия. От отчаяния был приглашен даже Марко — волшебник-студент, так сказать, на стажировке. При нем была Рука — самостоятельно движущаяся белая перчатка в рост человека.

Никто из королевских мистиков не мог объяснить, в чем же, собственно, дело, хотя они перерыли всю библиотеку. И только Рука откуда-то знала, что именно надо делать. Оказывается, для то-

зается обычная голубика — вот уж никогда бы не догадался), одна нога здесь, другая — там, и конец игре. Не тут-то было! Пока все совещались, какой-то добрый человек (наверное, сценарист) украл все ингредиенты и оборудование Зантии. Ей осталось всего-то пара ягодок на дорожку и пустая бутылка. Даже тетрадку с рецептами зелий и походный котелок пришлось искать по всей Кирандии. Так начинается вторая серия приключений. Не вдаваясь в подробности, можно сказать, что, как это обычно и бывает, все дело было совсем в другом, но разум побе-



Вот он, Малколм, великий и ужасный. Попробуем пробраться в замок, который когда-то нам принадлежал, пусть и не по праву...

дил сарсапариллу, пролегомены науки восторжествовали, порок был наказан, а злополучная Рука (которая, как выяснилось, просто

## О хабаре

Объем инвентаря героя ограничен — Брендон не Шварценеггер (как это обычно бывает) и может носить с собой не более десятка вещей (из всех трех игр исключение почему-то было сделано для Зантии — у хрупкой женщины размер хозяйственной сумки оказался вдвое больше: двадцать предметов). А поскольку в игре существует достаточно много всяких шту-

чек, и примерно половина из них полностью бесполезна (то же яблоко — его можно съесть, но сытости игроку от этого не прибавится). Кроме того, у героя есть Специальное Средство. Для Брендона, например, это его амулет о четырех разных камнях, о нем уже было достаточно подробно рассказано выше.

конец-то расколдовала шута. И шут отправился на поиски не то мести, не то справедливости — по крайней мере он начал утверждать, что вовсе не убивал никаких королей и королев, а все, что случилось, — ужасная ошибка и недо-разумение. И только опытный приключенец, пройдя всю историю до конца, может понять, кто прав, а кто виноват. Так что тем,

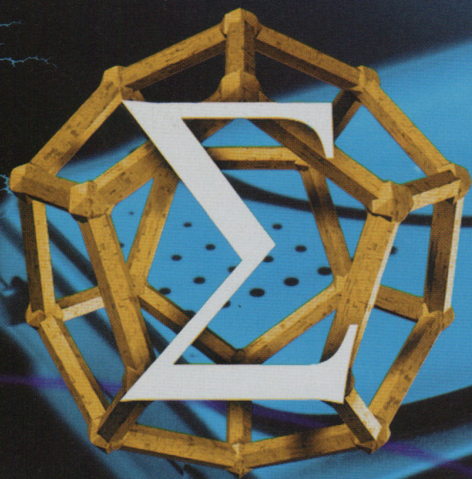
кто еще не знает, чем на самом деле кончились легенды о Кирандии, настоятельно рекомендую найти их и пройти. От самого что ни на есть начала и до самого что ни на есть конца. Успехов вам на этом пути! МС

Rest in peace, Brandon.

Load a game

Quit playing





# СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

56K Message Modem

**Модемы**



Периодическое использование на одной из радиостанций звука «Аськи» — «вам пришло сообщение» — заставляет большинство пользователей подпрыгивать и нервно оглядываться. Исходя из этой статистики очевидно: без «Аськи» и прочих сетевых прелестей жизнь уже немислима. Так что не будем лишним раз объяснять, зачем компьютеру модем.

ТЕХНОЛОГИИ



**Звук**

Многие не обращают внимание на то, какая звуковая карта стоит у них в компьютере. В этом номере мы расскажем вам о компьютерном звуке. При этом мы, конечно, обратим внимание и на теорию, и на практические аспекты. И разумеется, не забудем про реалии современного рынка звуковых плат.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

**Тюнинг компьютеров**



Мы не имеем в виду настройку Windows или тактовых частот. Данная статья посвящена тому, как сделать свой компьютер более «навороченным» внешне: проделать в корпусе иллюминацию, сделать неоновую подсветку внутри, приделать крутые тумблеры и рычаги вместо стандартных кнопок.

НОВИНКИ

**GeForce 3**



Чем глубже в лес, тем толще партизаны. nVidia следует примерно тому же принципу и выпускает раз за разом все более навороченные 3D-ускорители. Очередной чип даже в стандартном исполнении быстрее, чем GeForce 2 Ultra. Единственная проблема — большинство игр до сих пор не используют полностью даже самый первый GeForce.

**Н**аконец-то лето. Хотя бы теоретически в квартире и на улице должно быть тепло круглые сутки (теоретически, потому что, например, прошлым летом большую часть времени было мокро и сыро). Если с наступлением теплого или жаркого времени года компьютер стал зависать без причины, особенно имея в своем составе разогнанные компоненты, например видеокарту или хоть процессор (а кто их не разгоняет? Уж процессор-то хоть на 5% практически все любят ускорить), то вы, скорее всего, столкнулись с проблемой перегрева. Прежде чем снижать все тактовые частоты до номинальных и ниже, а также бежать в магазин за золотыми шарами (Golden Orb), советуем проделать обыкновенную уборку внутри и снаружи компьютера. Вытереть пыль с вентиляторов и радиаторов, развинтить блок питания и вычистить пыль изнутри. Отодвинуть в сторону пучки проводов, преграждающие или затрудняющие циркуляцию воздуха вокруг всех теплых и горячих частей компьютера. Слишком громко жужжащие или подозрительно медленно вращающиеся вентиляторы смазать машинным маслом. Обычно доступ к оси, на который вращается крыльчатка, достигается отрыванием наклейки с середины вентилятора и выковыриванием пластиковой заглушки. Внутри находится «подшипник скольжения», представляющий из себя примитивную пластиковую втулку. Капаете туда несколько капель машинного масла, и готово.

Если же все вышеизложенные методы не помогли, и компьютер виснет даже при открытом корпусе, а единственное, что помогает, — обдув внутренностей кондиционером, то придется идти в магазин. Вещи, которые вам помогут, — это: 1. Более мощный вентилятор на процессор; 2. Еще один-два карлсона в корпус и/или блок питания; 3. Новый фирменный корпус, сделанный с учетом требований термодинамики; 4. Жидкостная холодильная установка; Все кроме последнего пункта можно приобрести в пределах \$100.

*Nick A. Skokov*



Без Internet в наши дни — никуда, а без модема, увы, попасть во Всемирную сеть проблематично. У кого-то есть

оптоволоконный канал на работе, кто-то успел подключить к выделенке свой дом, но подавляющее большинство

пользователей попадают на виртуальные просторы посредством обычного телефонного соединения.



# Зачем в квартире телефон?

## Тестирование модемов

**Ч**то скрывать, хуже обычной телефонной линии может быть только вообще полное отсутствие связи. Подключение к коммутируемой линии часто оказывается нестабильным, из-за чего коннект обрывается (как всегда, на самом интересном месте), а также слишком медленным — даже в тех условиях, когда качество линии позволяет использовать возможности модема на все сто процентов.

Соответственно первоочередной и наиболее существенной проблемой для всех пользователей модемов является физический предел скорости передачи данных через коммутируемую телефонную линию. Достигнутый еще несколько лет назад потолок в заветные 56 кбит/с (из-за особенностей национальной телефонной сети в США этот показатель даже ниже, чем у нас, и составляет «всего» 53 кбит/с) является действительно критическим значением: выжать из существующих телекоммуникаций ни одного лишнего бита не

удастся. Но пользователи не будут мириться с недостаточной пропускной способностью традиционных каналов особенно в наши дни, когда содержимое Сети становится все «тяжеловеснее».

Как вариант рассматривается возможность массового перехода на прогрессивные технологии, например xDSL, кабельные модемы или ISDN-линии. За них говорят несравнимо более высокие показатели скорости и надежности, но удельная стоимость времени их использования может превышать в десятки, если не в сотни раз привычный dial-up. К тому же новые технологии потребуют развития соответствующей им инфраструктуры, что само по себе проблематично. Если на Западе ISDN-оборудование распространено повсеместно, то в Москве, например, не все АТС такую технику поддержат. Так что обычная телефонная медь останется для нас основным каналом передачи данных как минимум еще лет пять.

### Методы увеличения пропускной способности

Надо изыскивать способы заставить изжившую себя технологию приносить новые плоды. К счастью, не мы первыми дошли до такой мысли, и «разгон» телефонных линий уже случился и даже дал положительные результаты. Называется новая технология, позволяющая получать при модемном соединении скорости свыше 100 кбит/с, обратным мультиплексированием, а использующие ее устройства — бонд-модемами.

Широко применяемый в телекоммуникациях метод мультиплексирования представляет собой разделение одного поступающего сигнала на несколько мелких потоков с последующей передачей их по различным каналам. Соответственно обратное мультиплексирование принимает множество сигналов и «собирает» из них один результирующий, являющийся их





## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Я купил модем, на нем написано, что он 56к, а соединяться на этой скорости он не хочет! Это брак?

К сожалению, нет.

Магическое число 56 кбит/с указывает всего лишь на максимально возможную скорость приема данных вашим модемом. Реальная же скорость, которая будет достигаться во время сеансов связи, зависит от ряда параметров. Во-первых, это качество телефонной линии (так называемая «последняя миля» от вашей АТС до розетки в стене). Сюда относится и состояние кабельной системы, и нагрузка на телефонную станцию, и, что особенно важно, возраст установленного на ней оборудования. Практически невозможно добиться скорости в 56 000 бит/с на пошаговой АТС тридцатилетней давности!

Во-вторых, до определенной степени скорость соединения зависит от качества деталей, из которых собран ваш модем, прежде всего — его демодулятора. Продукция таких компаний, как USR, HTS или IDC — стоит в 2–4 раза дороже китайских поделок не только из-за раскрученных торговых марок.

Наконец, третьей причиной низкой скорости связи могут стать неправильные настройки вашего модема. Впрочем, чаще всего скорость понижается из-за совокупности всех этих факторов.

Зависит ли скорость моего 56к-модема от провайдера, или все упирается в проблемы на моей стороне?

Конечно, провайдер такой же участник процесса установления соединения, как и пользователь, и он со своей стороны тоже должен позаботиться об обеспечении максимально доступной скорости. Выбирая себе провайдера, постарайтесь убедиться, что и вы, и он пользуетесь одними и теми же 56к-протоколами. Для этого необходимо, чтобы на обеих сторонах были установлены 56к-модемы (разгонять 33,6к-модемы до 56к без апгрейда невозможно), использующие одну и ту же технологию, то есть v.90, K56flex или x2.



## Genius GM56USB \$45



*После установки Windows 98 ужасно заглохнул. Поскольку с этой проблемой мы уже встречались ранее, то диагноз был ясен сразу — плохая поддержка USB; нужны патчи или более свежий Windows. Было выбрано последнее. После установки поверх существующих виндов Windows 98 SE все встало на свои места. Все — имеется в виду все остальное программное обеспечение, но не модем. Максимум, чего нам удалось от него добиться, — это успешной диагностики. Набор номера, не говоря уж о соединении, — это было свыше его сил.*

*Кстати, судя по тому, что в требованиях модема написано Pentium 200 и выше, а также по его размерам, это действительно новинка — внешний USB soft-модем.*



суммой. Таким образом бонд-модем может использовать сразу несколько аналоговых телефонных линий для увеличения своей скорости в несколько раз. В зависимости от конкретного аппаратного исполнения вы столкнетесь в фирменной документации с альтернативными терминами типа multilink, channel aggregation, channel bonding или load balancing, но все они относятся к описанной нами технологии.

Теоретическую основу под обратное мультиплексирование заложил стандарт RFG 1717, который еще в 1994 году описал протокол Multilink PPP для ISDN-линий. Согласно ему объединению подлежали две 64к-линии, что давало на выходе логический 128к-канал. Через несколько лет такая практика нашла свое применение и в обычных модемах. Существует несколько вариантов обратного мультиплексирования.

Чаще всего используется два канала по 56 кбит/с каждый для получения 112 кбит/с линии, но разные производители подходят к этому процессу по-разному. Одни из них просто объединяют отдельные телефонные линии без кросс-линковки между ними. В результате каждый процесс, использующий модем, по-прежнему ограничен пределом в 56к. В то же время другие разработки объединяют телефонные каналы не на физическом, но на логическом уровне, представляя их для системы как одно скоростное соединение. Впрочем, встречаются и такие варианты, когда объединяются не 56к, а 33,6к-каналы, что дает общую скорость модемов в 67 кбит/с.

Насколько использование двух телефонных линий проще, чем про-

кладка ISDN- или ADSL-соединения? Однозначного ответа на этот вопрос нет. В конечном итоге все зависит от конкретной телефонной станции, доступности свободных линий и цены, которую телефонисты за них запросят. В некоторых районах получение второго телефонного номера связано с очень и очень серьезными денежными затратами. Но самая серьезная проблема — это поддержка обратного мультиплексирования Internet-провайдером (если, конечно, вы не собираетесь использовать это чудо техники для игры в DOOM с другом из соседней квартиры). Хотя новая технология не требует от него полной замены оборудования, программное обеспечение модемных стеков должно обеспечивать распознавание сигнала от бонд-модема, поступающего на разные входные порты. Значит, провайдеру придется провести переустановку всей своей системы, что явно не вызывает у тамошних инженеров буйного восторга.

Но это наши с вами, пользователи, проблемы. А представь-

те, как тяжело приходится несчастным производителям модемов! Рынок не терпит застоев и пустых мест, равно как и излишне долгой эксплуатации старых моделей, какими бы замечательными они ни были. Значит, пора выпускать что-то новое... но что? Физический предел плотности передачи данных по коммутируемым телефонным линиям достигнут, скорость далее повышать некуда. А ведь других показателей у модемов и нет! Насколько легче Intel и AMD: выбирают они на рынок новые процессоры с частотой на сотню мегагерц выше, чем у предыдущих моделей, — и уже сенсация. Кого волнует, что реальный прирост скорости не составит и пяти процентов?





## ISA, PCI, COM и USB — что выбрать?

Внутренние модемы для шины ISA на протяжении долгого времени оставались доминирующей разновидностью в своем классе устройств. Используя для работы набор регистров последовательного порта, они не ограничивались лишь одним из существовавших в системе. На плате модема находилась своего рода мультикарта с собственным COM-портом, а также интерфейсом к нему. Из-за этого один из системных портов приходилось выключать вовсе. Несмотря на низкую скорость передачи данных по шине ISA, ее вполне хватало (и хватает по сей день) для тех объемов информации, которыми обмениваются компьютер и удаленный хост во время соединения по коммутируемой линии. Однако в настоящее время ISA считается полностью устаревшей шиной, и все больше и больше материнских плат ее не поддерживают. Через несколько лет такие модемы будет просто некуда устанавливать.

Внешние модемы, подключаемые к COM-порту, — единственные устройства, гарантирующие сегодня свою стопроцентную «аппаратность». Это значит, что все четыре конструктивных блока модема реализованы в их железе, а не возложены на программное обеспечение. Практически все устройства профессионального класса выпускаются именно в таком виде. Пользователю придется расплачиваться за это: во-первых, цена на внешние модемы выше, чем на внутренние, а во-вторых, они всегда требуют дополнительного источника питания. Тенденция развития аппаратного обеспечения PC ведет к постепенному отказу от последовательных портов, однако, сегодня даже на самых современных системных платах вы обязательно найдете хотя бы один COM-порт.

USB-модемы появились сравнительно недавно и получают все более широкое распространение. Действительно, интерфейс USB остается одним из наиболее быстрых среди всех обеспечивающих подключение периферийных устройств. Однако подавляющее большинство современных USB-модемов являются той или иной разновидностью soft-модемов. Это значит, что сам аппарат выполняет рутинную работу по модуляции/демодуляции сигнала, поступающего из телефонной линии, а более сложные операции по коррекции ошибок и сжатию данных производятся центральным процессором компьютера. В результате тормозит и сама система, и модем, который вынужден ожидать от ЦП ответа на свои запросы. Для быстрых компьютеров это не столь большая проблема, для устаревших — серьезное неудобство. Кроме того, шина USB полностью поддерживается только операционными системами Windows, а в другом случае гарантии корректной работы нет. PCI-модемы бывают разными. Часть из них (так называемые win-модемы) тоже являются программными со всеми вытекающими отсюда проблемами. Другие (например, ряд моделейUSR) представляют собой полноценные устройства. PCI-модемы более не привязаны к традиционным COM-портам. С одной стороны, это удобно, так как можно задействовать режим Plug&Play и выкинуть из головы все проблемы, связанные с настройкой модема. С другой стороны — такая независимость приводит к невозможности запуска ряда старых приложений, написанных под DOS.

Может быть, выход в том, чтобы оснастить модемы какими-нибудь дополнительными сервисами? Но так и тут ничего нового не придумаешь. Разве что выпустить по аналогии с голосовыми модемами видео-модемы, но, во-первых, это жульничество народ быстро раскусит, а во-вторых, были уже такие попытки еще у старого доброго US Robotics. Впрочем, наверное, своего покупателя нашла бы модель, которая на лету компрессовала данные по алгоритму MPEG-4, а на приеме так же аппаратно их разжимала. Но это все-таки был бы уже не модем, а какой-то мультимедийный мультимплексор (вспомним структуру стандарта MPEG-4), да и без наличия подобных устройств на обоих концах линии никакого суперконнекта у нас бы не вышло. Так что же, тупик?

## Новые стандарты

Ни в коем случае! Маститым инженерам, пробившимся в ряды Международного телекоммуникационного союза (ITU-T — эта та самая организация, которая отвечает за разработку и принятие стандартов в области коммуникаций, в том числе — протоколов связи), деньги платят не зря. Недолго почивая на лаврах протокола v.90, они снова принялись за привычный труд, на этот раз поразив нас целой серией новейших стандартов — v.92, v.44 и v.59. Теперь производителям модемов есть что написать крупными красными буквами на коробках со своими новыми моделями в надежде на то, что наивный покупатель схватит ее, прижмет к груди потными ладонями и вприпрыжку помчится домой сам не свой от неожиданного счастья. Но мы-то с вами не столь наивны и поэтому сперва разузнаем, что же скрывается под скупыми литерами новых стандартов.

Итак, вначале сухая официальная часть. Стандарт v.92 является дальнейшим продолжением идей, заложенных в требования, которые ITU-T предъявляет к модемам, рассчитанным на работу в режиме 56K. Максимально допустимая скорость приема информации v.92-модемами остается по-прежнему равной 56 кбит/с, но это компенсируется рядом нововведений. Во-первых, новый стандарт позволяет сократить время соединения между двумя аппаратами, поддерживающими его. На практике это должно выразиться в более быстром (до двух раз и более) установлении канала связи между модемом пользователя и пулом провайдера. При этом сам процесс набора номера не учитывается, так как во многом зависит от технической оснащенности конкретной

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

**Если к моему 56к-модему подключен телефон, может ли это быть причиной недостаточно высокой скорости коннекта?**

Предупреждаем сразу: наш ответ не опирается на глубокую научную базу, а является, скорее, следствием собственного опыта. Перед тем как соединяться с провайдером, советуем отключать от телефонной линии все присоединенные к ней устройства, даже если они находятся в других комнатах квартиры. В это трудно поверить, но есть люди, которые рассказывали, что такие меры позволили поднять среднюю скорость соединения почти на 10K. Ну и, само собой, попробуйте включать модем непосредственно в розетку (желательно телефонную), минуя всевозможные удлинители, стабилизаторы напряжения и т. д. Чем меньшему количеству преобразований будет подвергаться сигнал, тем выше вероятность установления быстрого соединения. Заметьте, что все сказанное относится как к внешним, так и к внутренним модемам. Все же дополнительные устройства, например телефоны, лучше включать в специальное выходное гнездо модема: таким образом вы избежите от лишней нагрузки на линию да и от помех, возникающих от поднятия кем-то телефонных трубок не вовремя.

**Новый протокол заменяет старый, или они могут работать параллельно?**

Как говорят американцы в таких случаях: «It depends» (это зависит...). Если у вас модем, работающий с протоколом K56flex на основе чипа от компании Lucent, то проблем не возникнет. Если же в основе устройства лежит микросхема Rockwell, о поддержке K56flex вы можете забыть. Соединяться с другими K56flex-модемами вы, конечно, сможете, но только по протоколу v.34, то есть на скорости, не превышающей 36 600 бит/с. Это связано с тем, что объем памяти, установленной на плате модема, ограничен, и коды для поддержки обоих скоростных протоколов туда просто не помещаются. Новые же модемы на чипах Rockwell без проблем поддерживают и K56flex, и v.90.





## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Мой старый модем работал вообще без всяких драйверов; надо ли мне устанавливать их для нового 56k-устройства и искать апдаты на сайте производителя?

За прошедшие годы кое-что изменилось. Во-первых, о том, что касается драйвера. Судя по всему, вы являлись обладателем модема старого образца со скоростью 28,8 или 36,6 кбит/с, то есть полностью «аппаратного». Действительно, такое устройство не требовало для своей работы особых драйверов в силу конструктивных особенностей. Однако с тех пор появился класс soft-модемов, в которых не меньше половины функций, ранее выполнявшихся на аппаратном уровне, оказалось перенесено на программную часть, то есть на драйвер модема. Без установки соответствующего софта такой модем просто не заработает! Но подобный драйвер идет в комплекте с самим устройством, и вы получаете его в момент покупки. Во-вторых, посещать время от времени сайт производителя стоит и по другой причине — так как большинство современных модемов оборудованы флэш-памятью, в которой хранится его внутренняя программа, то пользователь без дополнительного оборудования может заменять ее, скачав с того самого сайта свежайшую версию, например, обеспечивающую поддержку нового протокола. И в-третьих, служба технической поддержки производителя модема зачастую публикует на сайте такую информацию, как, скажем, примеры строк инициализации, которые вы можете использовать в своей системе.

Мы купили в офис хороший модем, но он не хочет соединяться на 56k. Тогда для проверки я отнес его к другу, который живет в сфере действия той же АТС — и все получилось! В чем проблема?

Определение возможностей телефонной линии — непростая задача. Начнем с вашего примера. Большинство фирм используют для своих нужд мини-АТС. Если вам необходимо набрать девятку для городского звонка, то можете не

телефонной сети. Сокращению подлежит лишь непосредственно время «рукопожатия» двух модемов. Во-вторых, в v.92 заложена поддержка оповещения о входящем звонке. Что это такое? Это — неприемимая на отечественных линиях функция, когда во время соединения (неважно телефонного или модемного) ваша аппаратура фиксирует входящий звонок и позволяет переключиться на него. Во всем мире такой сервис широко распространен, более того, режим отложенного звонка позволяет переключаться

*Обыкновенный модем на чипсете Rockwell с интерфейсом RS-232. Качество как модема — неплохое, но зависит от линии. На приличной цифровой линии GM56E проявил себя довольно посредственно. Он сумел сделать Connect 40 000, но быстро упал. После запрета v.90 сконнектился на 28 800, что позорно, поскольку Курьер и Спортстер на той же линии соединяются абсолютно стабильно на 33 600. Так же в процессе работы периодически довольно сильно лагает или ретрейнится, что приводит к задержке пакетов до десяти с лишним секунд. Тем не менее на одной из доисторических московских АТС он проявил себя с лучшей стороны и сумел заработать в условиях, в которых даже новый USR Courier отказался набирать номер. Если вам нужен приличный модем — мы бы его не посоветовали. Если же просто внешний недорогой 56k, да еще с voice — то при цене около \$50 вполне подойдет.*

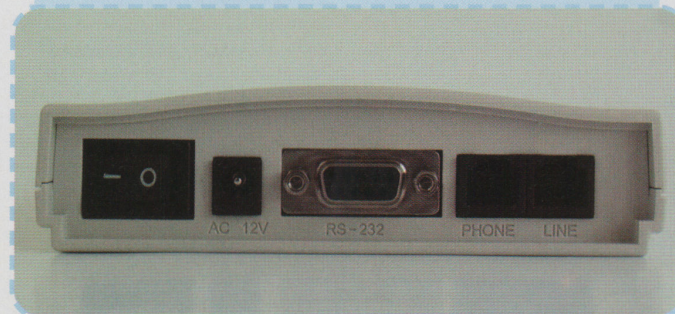
Genius GM56E-V \$50



в полной мере воспринять новшество. Однако классический вариант последовательного порта компьютера не может обеспечить более высокую скорость передачи данных, чем 115 кбит/с. В идеальном случае коннект на 48 000 при шестикратном сжатии даст итоговую скорость в 288 кбит/с. В свою очередь, v.59 касается только клиентского модема и позволяет сохранять в буфере некоторую информацию о предыдущем соединении. Благодаря этому запущенное на компьютере пользователя приложение может обращаться к этим данным для разрешения возникающих проблем.

## Оценка полезности новшеств

А теперь давайте оценим все эти новшества с практической точки зрения. Итак, первым пунктом у нас выступает сокращение времени согласования соединения с удаленным модемом. Сколько времени обычно уходит у вас на эту операцию? Наверняка не более 30-40 секунд. Что же, новый модем сократит это время вдвое, и ваши уши станут не так сильно страдать от немелодичного треска и свиста. Если же стадия «рукопожатия» затягивается более чем на минуту, то у вас явные проблемы с определением модемом реального качества линии, и тут уже нужно не внедрение новых стандартов, а ручное исправление настроек модема. Может быть, эта функция полезна владельцам мобильных компьютеров, работающих от аккумулятора. Хотя что же это за условия, когда телефонное гнездо для подключения модема есть, а электрической розетки для адаптера — нет... В общем, «ускорительную» часть нового стандарта можно смело игнорировать как полностью бесполезную.



между собеседниками. Обладателям мобильных телефонов некоторые из этих функций известны.

Раньше, в случае поступления обычного звонка во время сеанса связи с провайдеров модем мог поступить двояко — либо полностью проигнорировать его, либо слететь с линии (что довольно характерно для наших условий). Теперь же он, опираясь на v.92, сможет на короткий промежуток времени оповестить пользователя о входящем звонке, после чего вернуться в обычный режим без потери коннекта.

Наконец, последнее новшество — это поднятие предельной скорости передачи данных с 33,6 кбит/с до 48 кбит/с. Теоретически, само со-

бой. Таким образом, если трафик пользователя распределяется не по стандартной схеме (когда основной поток информации идет снаружи), применение нового стандарта способно ускорить работу подключенного компьютера в целом.

Два оставшихся стандарта носят, скорее, узко специализированный характер. Так, v.44 является наследником v.42 и призван повысить степень компрессии данных с 4 к 1 до 6 к 1. Так как уровень компрессии напрямую зависит от способа передачи информации, то разные модемы смогут в разной степени воспользоваться возможностями нового протокола. Например, «программные» модемы способны





А вот про второе новшество этого уже не скажешь! Повышение скорости выходящего потока с 36 кбит/с до 48 кбит/с соответствует приросту скорости примерно на четверть. На первый взгляд кажется, что это совсем немного. К тому же во время обычной Internet-сессии пользователь отправляет намного меньше данных, чем принимает: щелчок мышью по гиперссылке, ввод пароля, может быть — отправка электронного письма. Баланс несколько выравнивается при активном разговоре в каком-нибудь чате или игре с одним-двумя противниками. Однако входящие потоки по-прежнему будут доминировать над исходящими. Так в чем же «засада»?

Все очень просто — преимущества нового стандарта вы почувствуете в тот момент, когда ваш собственный компьютер станет выступать в качестве «донора», а не «реципиента». Да-да, речь идет о Napster и ему подобных программах (не будем конкретизировать,

### 3Com U.S. Robotics 56K — Courier



*Это усовершенствованная версия «того самого» Courier, который всегда считался одним из лучших. Все так и осталось, но только из-за того, что нам попался, видимо, криво настроенный экземпляр, все наши попытки соединиться ни чем не кончились.*

*То есть модем дозванивается до провайдера, коннектится на X2 — это слышно по звуку соединения, после чего мигает лампочками, пытается послать login/password... и отваливается. Нет коннекта. После замены модема все успешно заработало.*



каких), которые превращают подключенный к Сети PC в файл-сервер. Кроме того, заметное ускорение вы ощутите и в том случае, если занимаетесь массовыми почтовыми рассылками. Таким образом, преимущество v.92 заметят не все, но некоторые — точно.

Третья сторона стандарта, а именно — аппаратная поддержка отложенных звонков (программная поддержка появилась еще много лет назад) вообще обходит отечественных пользователей стороной. Без поддержки телефонной компании (и наличия у таковой современ-

ного оборудования) эта функция неосуществима, а много ли у нас общедоступных фирм, готовых такую услугу предоставить? Да и в том случае, когда откладывать звонок можно, проку нам от этого не много: пользуемся ли мы в данный момент линией или уже переключились на поступивший телефонный звонок, провайдер будет продолжать исправно начислять нам минуты и снимать деньги со счета.

Напротив, про улучшение степени компрессии, предусмотренное в v.44, ничего плохого не скажешь. В идеальных условиях шестикратное сжатие потока в 36 кбит/с даст нам более 210 кбит/с передачи «сырых» данных, а при скорости в 48 кбит/с этот показатель вообще приблизится вплотную к 300 кбит/с.

### Надо ли менять модем только из-за новых протоколов?

Общий прогноз относительно успеха новых стандартов таков. Какое-то количество пользователей купится на рекламу и приобретет соответствующие последним требованиям модемы. При этом, если речь идет об апгрейде домашнего компьютера,

### ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

сомневаться: вы говорите через такую станцию. А это значит, что на пути следования сигнала он подвергается дополнительному аналого-цифровому преобразованию, которое, в свою очередь, крайне негативно сказывается на качестве этого сигнала и, как результат, на максимально возможной скорости. В этом случае вам надо подключить ваш модем до мини-АТС, а не после нее. Но и на этом проблемы не заканчиваются. Зачастую в бизнес-зданиях, где располагается большое количество офисов, провайдер коммуникаций устанавливает так называемые концентраторы линий (SLC), которые ведут себя как АТС среднего уровня, то есть, добавляя свои преобразования. Тут уже, увы, ничего не поделаешь.

Что касается самой линии как таковой, то попытайтесь сначала позвонить на вашу районную телефонную станцию и узнать, какую максимальную скорость передачи допускает их оборудование. К сожалению, как показывает опыт, операторы сами зачастую затрудняются ответить на этот вопрос. Можно прибегнуть к помощи программных тестов, например популярной Line Test, которую поставляла со своими модемами незабвенная 3COM. Однако, как показывает практика, запусив тест на одной и той же линии дюжину-другую раз, вы можете получить совершенно различные результаты! Единственно гарантированным способом проверки считается следующий. Если у кого-то из ваших знакомых есть модем, который действительно работает на 56к, попросите привезти в ваш офис весь его системный блок (чтобы не возникало проблем с настройкой модема) и подключите к вашей телефонной линии. Если он сможет соединиться на скорости выше 36,6 кбит/с, то проблема кроется в вашем аппарате. Если нет, то, скорее всего, телефонная линия не соответствует современным требованиям. Да, и не обращайте внимания на все эти декларируемые величины в 38 400, 57 600 или 115 200, потому что они не имеют ничего общего с реальной скоростью соединения.

Согласно спецификациям v.92, выходящий поток в PCM-модуляции может колебаться в пределах от 24 кбит/с до 48 кбит/с. При этом прирост скорости определяется дискретным путем с шагом, равным 1,333 кбит/с, то есть фактические скорости будут составлять и 24, и 25,3, и 26,6, и 28 кбит/с, и так далее. Нетрудно подсчитать, что таким образом скорость в 48 кбит/с реально достигнута не будет никогда.

Что же касается «быстрого соединения», то механизм его работы довольно прост. В буфере памяти модем хранит значение скорости соединения, которое было достигнуто в прошлый раз (или даже за несколько последних коннектов). После набора номера на аппаратном уровне происходит сравнение параметров линии текущего соединения с сохраненными ранее. Если будет обнаружено сходство, то процесс установления связи начнется на том уровне, на котором удалось установить предыдущее соединение.





## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

А что же тогда показывают эти данные?

Это скорость, на которой обмениваются данными ваш модем и подключенный к нему компьютер. А реальная скорость коннекта — это та, которая действует на отрезке между вашим модемом и модемом провайдера. Если вы хотите узнать реальные числа, то придется немного потрудиться. Во-первых, надо установить в систему корректный .inf-файл, а не пользоваться универсальным. Драйвер нужен для того, чтобы интерпретировать результирующий код соединения и переводить его в показатель скорости. Во-вторых, есть масса программ, которые не используют драйвер модема, а пытаются общаться с ним напрямую. В этом случае придется редактировать инициализационную строку. Если у вас модем производства USR, то поможет добавление в строку параметра AT&F1, а если в аппарате используется микросхема Rockwell, то это — W2. Впрочем, последний ключ может игнорироваться другими командами, например S95 или &Q. Если добавление W2 не дало желаемого эффекта, можно попытаться с S95=0 или S95=1.

Стоит ли пытаться вручную апгрейтить свой модем до поддержки протокола v.90?

«Пытаться» — это сказано излишне осторожно. На сегодняшний день изменение программной прошивки модема не представляет большой проблемы для мало-мальски продвинутого пользователя. Другое дело, насколько это окупится в результате. Само собой, вы должны быть уверены, что v.90 поддерживается вашим провайдером. Вы не поверите, но даже в Москве есть провайдерские пулы, которые не работают с этим протоколом, хотя он уже стал де-факто стандартом для подключения к Internet. С другой стороны, если у вас Rockwell-модем с поддержкой K56flex и на стороне провайдера стоит такое же оборудование, то лучше не искать добра от добра. Исключением являются модемы USR, потому что их прошивка, добавляющая поддержку v.90, включает в себя и исправления кода, управляющего протоколом x2. Из-за несовпадений версий x2-кода у пользователя и провайдера многие современные USR-модемы вынуждены соединяться по протоколу v.34.



## 3Com U.S. Robotics 56k Faxmodem \$70



оборудованного ранее модемом со скоростью 28,8 или 36,6 кбит/с, такая покупка окажется даже вполне оправданной. Но менять аппарат, соответствующий стандарту v.90, на тот, который «держит» v.92, — полный нонсенс. Проще подождать, когда выйдут новые фирменные прошивки, «разгоняющие» модем до нового протокола, и загрузить их во флэш... или не делать этого: даже v.90 зачастую не работает на многих наших телефонных линиях, так что же говорить о его приемнике!



Вот эта невзрачная на вид мыльница работала замечательно. За исключением явно заметных недостатков — отсутствия разъема для подключения телефона и регулятора громкости — все остальное вполне на уровне. На приличной телефонной линии модем стабильно соединяется со скоростью 50 666. Единственным серьезным недостатком мы назовем у него отсутствие розетки для телефона, из-за чего все остальные телефоны в квартире приходится подсоединять либо параллельно, что существенно снижает ваши шансы получить хорошее соединение, либо каждый раз подключать шнур то к модему, то обратно к телефону, что тоже выходом не является.

## Arowana multimedia series \$45



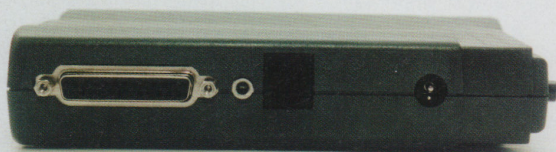
Единственный из доставшихся нам модемов в вертикальном исполнении. К сожалению, из-за того что нам не достался CD-ROM, который судя по описанию должен был входить в комплект поставки, нам не удалось заставить модем работать со стандартными драйверами Windows — все висло вместе с Windows desktop.





## 3Com U.S. Robotics 56k Message \$92

Этот модем — полный аналог предыдущего USR 56k, с добавленными возможностями по хранению сообщений при выключенном компьютере. Поскольку мы рассматриваем модем только как способ доступа в Internet, то в этом USR 56k Message ни чем не лучше, но и не хуже более дешевого собрата.



Для сравнения были взяты две телефонные линии на разных АТС — одна хорошая цифровая, другая — посредственная, тридцатилетней давности. Результаты тестов показали, что на хорошей АТС любой модем работает лучше, но наши телефонные станции, даже новые, все же не настолько хороши, чтобы можно было купить

## IDC-5614BXL/VR \$85



Производители этого модема гордо заявляют, что он специально адаптирован под российские телефонные линии. Что ж, посмотрим. На хорошей цифровой линии — Connect 45 333. Хотя при коннекте модем издает довольно странные и нетипичные звуки, соединение получается вполне приличное по скорости. Несмотря на все утверждения, что Inpro — американская компания, сразу видно, что модем «советский». Пластмасса у него несколько сомнительного вида, как, впрочем, и дизайн. Кроме того, выключатель питания явно происходит от каких-то тумблеров времен застоя, а посему включается посредственно. Тем не менее недостатки эти все не существенные, а работает IDC-5614 на хороших линиях достойно. На более плохих линиях ситуация не столь радужна. По сравнению с лучшими образцами этого теста модем не столь успешно держит линию и чаще допускает обрывы связи.

## Тестирование

Поскольку основным применением модемов является доступ в Internet через провайдера, для онлайн-игр, чата, а также скачивания файлов, то на этих приложениях мы их и оценивали. Разумеется, с использованием специального дорогостоящего имитатора помех на телефонных линиях можно добиться научно обоснованных результатов, но с нашей точки зрения такие результаты будут более искусственными, чем тесты на настоящих приложениях.



## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Можно ли управлять предпочтительными протоколами в Rockwell-модемах?

Да, это возможно.

Rockwell/Conexant поддерживает такое управление, хотя конкретные параметры зависят от того, какой именно моделью вы пользуетесь.

Для большинства внутренних Rockwell-модемов подходят следующие значения:

+MS=12,1 — v.90

предпочтителен, K56flex поддерживается

+MS=12,1,34667,56000 —

поддерживается только v.90

+MS=56,1 — K56flex

предпочтителен, v.90

поддерживается

+MS=56,1,34000,56000 —

поддерживается только K56flex

+MS=11,1 — отключены оба

скоростных протокола, соединение будет устанавливаться по v.34

Для тех модемов, которые используют чипы HCF, попробуйте использовать следующие ключи:

+MS=v90 — v.90 предпочтителен,

K56flex поддерживается

+MS=K56FLEX — K56flex

предпочтителен, v.90

поддерживается

+MS=v34 — отключить и v.90,

и K56flex, использовать протокол v.34

Мне предлагают купить модем, "адаптированный" к эксплуатации в российских условиях. Что это значит?

Отечественные линии связи славятся своим отвратительным качеством, и большинство модемов, в том числе вполне качественных, никогда не смогут показать на них такие же результаты, как на западе. Поэтому наши умельцы давно приспособились "адаптировать" устройства к новым реалиям, то есть заменять программное обеспечение (а иногда — и некоторые аппаратные узлы), которое прошито в памяти. Конечно, не любой модем позволит провести над собой такой апгрейд, но с большинством современных моделей это вполне возможно.

Впрочем, если вы не до конца доверяете народному творчеству, то на рынке можно найти и оригинальные модели, подготовленные к эксплуатации в России (например, так поступала компания Zyxel).







soft-модем за \$20 и жить счастливо. Так что в России покупать любой модем в надежде, что он будет работать, нельзя. Надо внешний и хороший.

Если же у вас АТС старая, то все обстоит еще хуже. В большинстве случаев правильный выбор хорошего модема помогает настолько, насколько это возможно. В некоторых же специфических случаях, когда даже, казалось бы, общепризнанно лучшие модемы

демы коннектятся и работают со скоростями, пропорциональными качеству телефонной линии. Так что до тех пор пока на линии не появляются помехи, а в России линий без помех не бывает, все же лучше выбирать более хорошие аппаратные модемы, а не столь популярные из-за дешевизны в последнее время soft-модемы.

Утверждение о том, что качество коннекта зависит только от те-

## ZyXEL OMNI 56K \$90



Младший брат OMNI 56K Plus. Отличается от него лишь отсутствием USB-порта. В остальном же — различий нет. Кстати, хотелось бы обратить ваше внимание на комплект поставки и описание. Книжка является именно руководством пользователя, а не описанием протоколов, начиная с Bell и HST, как это часто бывает. Полное техническое описание находится на CD, входящем в комплект поставки. На том же CD кроме описания и драйверов есть и много других полезных вещей, включая программу-автоответчик и просто коллекцию полезных утилит вроде той, что бывает на CD, прилагающейся к нашему журналу.



работают плохо или никак, можно попробовать брать разные модемы и проверять — работает или нет. Иногда, на удивление, удается по-добрать.

## Выводы

Пожалуй, основным отличием хороших модемов от плохих мы назовем сохранение коннекта, возможно, со снижением скорости и ретрейнами. Потому что все мо-

демов коннектятся и работают в первом приближении. Подробнее. Например, если по name soft modem не коннектится у вас вообще (Connect 2400/NONE мы не считаем за успех), а старый модем на rockwell-чипсете выдает Connect 21 600 и не выше, то даже у самого навороченного нового v.92 модема будет, скорее всего, не выше 28 000. Но некоторые различия в скорости и количестве ретрейнов и дисконнектов, конечно, будут,

## ZyXEL OMNI 56K Pro \$175



Эта модификация ZyXEL понравилась нам больше всех других наличием LCD-дисплея. В случае если у вас цифровая АТС и даже внутренний по name soft-модем соединяется на 56K, то OMNI Pro вам не очень нужен, поскольку у вас и так все хорошо. В случае же если вы не удовлетворены имеющейся у вас телефонной линией, но как-то работать на ней можно, то такой ZyXEL будет лучшим выбором. Как оказалось на практике, для любых онлайн-игр и всех прочих сетевых мультимедиа-применений наличие дисплея — абсолютно незаменимая вещь.

Во-первых, при коннекте, да и в любое другое время, вы можете оценить качество линии и соединения по большому числу объективных параметров, таких как затухание, отношение сигнал/шум и так далее. Если вы видите, что все изначально плохо, хотя коннект вроде есть, то можно сразу попробовать перезвонить, а не ждать, пока все «упадет» в самый неподходящий момент. Если же скорость первоначального коннекта оказалась низковата, а все оценки качества соединения в норме, то как раз можно не спешить переключиться — модем постоянно оценивает качество соединения и запрашивает retrain для повышения скорости передачи данных.

Во-вторых, вы реально видите не только три моргающие лампочки (SD, RD, ARQ), но и получаете содержательную информацию о том, какова текущая скорость коннекта в обе стороны, с какой скоростью передаются данные в каждый момент времени и так далее. Если же вдруг все подвисло, не нужно гадать, retrain это, или что-то у провайдера — все отображается на дисплее.

Модем специально адаптирован для российских телефонных линий и имеет встроенный АОН. Единственный недостаток OMNI 56K Pro — нельзя подключаться через USB, но это, скорее, придирка, чем реальный минус. Скорости и возможностей COM-порта за глаза хватает для работы любого телефонного модема.







## ACorP USB Fax modem \$37



Эта мыльница размером с мышь — внешний модем. Сделан он на чипсете Conexant. Первый же коннект на посредственной телефонной линии дал результат 36 000, чем привел нас в недоумение, — то ли так хорошо работает, то ли просто сообщает завышенную скорость. Основным недостатком

данного модема можно назвать то, что при любых помехах он очень сильно лагается и обычно «падает».



реносном смысле этого слова. То есть стандарт R&P они как раз поддерживают, а вот чтобы

подключить и работать, — тут дело обстоит хуже. Возможно, нам просто попадались неудачные экземпляры, или нас преследуют проклятия иного рода, но с други-

м и компьютерными комплектующими таких проблем не было. Здесь же — берешь новый модем из запечатанной коробки, открываешь, ставишь все, как написано в инструкции, а он не работает и все тут. Мы не спорим, что после досконального прочтения инструкции и записи в модем многочисленных AT-команд или обращения в службу технической поддержки модем, скорее всего, заработает, но ведь это не то, чего ждет покупатель от нового приобретения.

Результаты тестирования в общем оправдали наши ожидания — по-прежнему на высоте продукция фирм USB и Zyxel, с некоторым отставанием за ними идут остальные фирмы и в самом конце с существенным отставанием плетутся soft-модемы. Вторым значимым результатом тестирования было то, что для всех игр и мультимедиа-

приложений значительно более удобным является модем с LCD-дисплеем для диагностики происходящего. Пока такие модемы в не- профессиональном исполнении производит только фирма Zyxel.

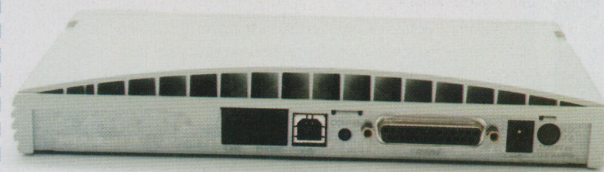
Учитывая качество развития телекоммуникаций в цивилизованном мире, нет особых надежд, что и другие производители станут выпускать модели со столь удобной диагностикой, скорее, через несколько лет модемы будут продаваться только в России и странах Африки, в то время как весь цивилизованный мир перейдет на более современные способы подключения к Internet. **МБ**

Редакция выражает благодарность за предоставленные для тестирования модемы компаниям: TechMarket [www.techmarket.ru](http://www.techmarket.ru) TrankM [www.trankm.ru](http://www.trankm.ru) Zyxel [www.zyxel.ru](http://www.zyxel.ru)

## 3COM OfficeConnect \$125



Очень солидно выглядящий модем. Причем как сам модем, так и упаковка. Недаром из business series. После подключения модема Windows устанавливает кучу различного программного обеспечения, но модем почему-то не желает работать с Windows dial-up. То есть из hyper terminal номер набрать и даже соединиться можно без проблем, а вот заставить Windows позвонить провайдеру — видимо, никак. Возможно, проблема кроется в излишнем количестве прилагаемого и устанавливаемого ПО.

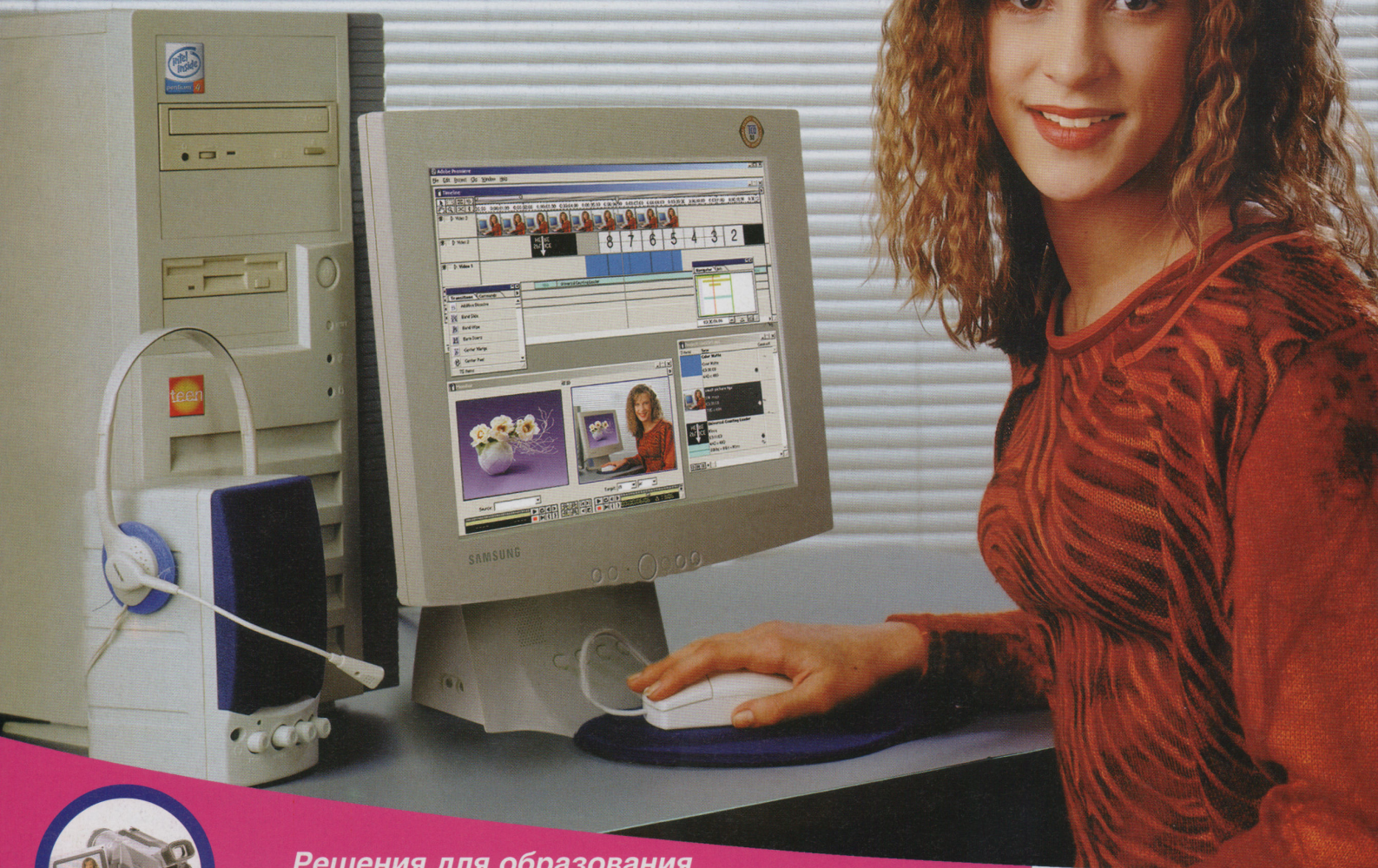


Режим прерывания, заложенный в v.92, должен поддерживаться не только вашим модемом, но и аппаратурой вашего Internet-провайдера, в ином случае эта функция пропадет впустую. Более того, именно провайдер и должен определить, сколько времени до разрыва связи его модемы должны ждать отклика вашего компьютера. По рекомендациям, заложенным в стандарт, такой промежуток может составлять от одной до шестнадцати минут, или же быть установленным на бесконечность. Конечно, вряд ли какая компания пойдет на последнюю меру, потому что уровень простоя каналов в таком случае будет излишне велик. В свою очередь, на вашем компьютере должен быть установлен соответствующий софт, который предупреждал бы вас о скором истечении времени ожидания, а также оперативно оповещал о входящих звонках. Для этого нужна поддержка ряда дополнительных сервисов, поддерживающихся далеко не всеми коммуникационными компаниями (и уж точно не МГТС).



# ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ

# teen



## Решения для образования на базе компьютеров TEEN

Современная, универсальная базовая модель компьютера на базе процессора от Intel® Celeron™ до Intel® Pentium® III, оптимальным образом подходящая для решения определённого круга задач, возникающих в образовательном процессе. На основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN предлагаем вам законченные типовые решения для образования.

- класс информатики
- творческая студия
- естественнонаучная лаборатория

**Теперь и на базе процессора  
Intel® Pentium® 4**

Designed for Microsoft® Windows® 2000 Professional

**ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ**  
Ст. м. «Авиамоторная»,  
ул. Авиамоторная, 57  
(095) 234-2164 (5 линий)

**ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:**  
тел. (095) 234-2165 (5 линий)  
Финансовый партнер компании «Формоза» — КБ «ОРГРЭСБАНК»

**E-mail:** [formoza@avia.formoza.ru](mailto:formoza@avia.formoza.ru) — коммерческие вопросы  
[support@avia.formoza.ru](mailto:support@avia.formoza.ru) — техническая поддержка

<http://www.formoza-centre.ru>



**FORMOZA®**  
[www.formoza.ru](http://www.formoza.ru)

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛТАИР» имеют сертификаты соответствия Государства России и гигиенические заключения Госстандарта. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ИСО 9001 и ИСО 9002.



# **Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN**

## **Класс информатики**

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

## **Творческая студия**

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки

изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд-шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

## **Естественно-научная лаборатория**

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.





# Компьютерный звук: затишье перед..?

О конце технологического развития мы слышали уже давно. И пятьдесят, и сто, и даже полторы сотни лет назад появлялись великомудрые деятели от науки, которые авторитетнейшим образом заявляли что, де, опаньки, ребята, изобрело человечество все, что могло, и никаких вам больше тайн природы и чудес прогресса. И, как назло, проходила пара лет, и очередной инженер выставлял мудреца на всеобщее посмеище, открывая новый виток технической революции...

## Два лика звука

Казалось бы, сегодня, ни у кого нет ни малейшего сомнения в том, что прогресс будет двигаться все быстрее и быстрее, обгоняя не только нас, потребителей, но и производителей сложной аппаратуры. Компьютерная отрасль меняет свой облик так стремительно, что вчерашний писк моду рискует превратиться в отсталую технологию, не успев добраться до прилавков магазинов. Однако...

Однако остаются внутри архитектуры PC отдельные логические блоки, путей принципиальной эволюции которых предугадать невозможно. К таким устройствам

с полной уверенностью можно отнести звуковую систему. Пройдя за какие-то десять лет путь от хриплого воспроизведения однооктавных композиций через четырехбитный канал до создания реалистичных трехмерных акустических сред, аудиокарты достигли всего, чего могли. Или это только кажется нам, а к Рождеству очередное неожиданное открытие начнет новый бум развития аппаратного и программного обеспечения?

С чем же встретили звуковые карты новое тысячелетие? Фундамент, на котором основывается архитектура аудиосистем современ-

## Запись музыки

Впрочем, при большом желании написать музыку, используя одну лишь частотную модуляцию, существует. Для этого записывается и оцифровывается реальное звучание какого-либо музыкального инструмента в виде коротенького сэмпла, представленного в WAV-формате. Далее, программными средствами его можно проигрывать, пытаться заставить воспроизвести ту или иную ноту. Такой метод применялся в доисторических сэмплерах, и в эпоху Sound Blaster Pro обладал вполне приемлемым качеством звучания; кроме того, в отличие от MIDI-инструментов, новый набор звуков можно было создать при помощи обычного магнитофона. Однако с MIDI-музыкой такие работы ни в какое сравнение идти не могут.

ных персональных компьютеров, определился еще несколько лет назад. Две базовые технологии определяют способ воспроизведения звука, причем они не являются альтернативными и органично дополняют друг друга. Это — два пути создания осмысленного звукового сигнала, волновой синтез и частотная модуляция. Различаются они примерно так же, как полигональная и воксельная 3D-графика, и служат для совершенно различных целей. В то время как волновой метод применяется для написания и прослушивания серьезной музыки, опирающейся на точное воссоздание музыкальных инструментов из реального мира, то частотная модуляция больше применяется для оперативного синтеза чисто «цифрового» звука, а также хранения и обработки

внешней акустической информации (от передачи человеческого голоса во время разговора по IP-фону до «грабления» музыкальных CD в MP3).

## FM: Путь Игрока

Так как частотный метод применяется гораздо шире, рассмотрим вначале его. В основе частотной модуляции лежат такие элементарные характеристики звука, как его частота и амплитуда. Для наглядности можно представить себе эти параметры в виде графика (в упрощенном варианте звуковой сигнал можно считать некоей синусоиде). В этом случае, отложив по горизонтальной оси время, а по вертикальной — его уровень, мы получим весь диапазон возможных значений, а также схему из-



Чипы Sigmatel — фундамент широкого спектра современных звуковых карт.





менения звука в зависимости от времени. Амплитуда определяет пиковые значения для данного источника звука, а расстояние между двумя соседними вершинами синусоиды называется периодом. Частота же выражается как величина, обратная периоду, так что можно считать, что это одно и то же. Чем короче период между экстремумами, тем выше частота звука. Человеческое ухо способно улавливать только часть всего доступного звукового спектра, но этого вполне достаточно для получения полной акустической картины; более того, далеко не все современные устройства могут генерировать (и воспроизводить при помощи систем динамиков) весь слышимый диапазон, который простирается примерно от 20 Гц до 20000 Гц.

При помощи этих величин определяется базовое значение сигнала в частотной модуляции. Однако, для полноты звуковой картины необходимо воспроизвести еще и необходимый тембр звучания, то есть тот уникальный «почерк», которым обладает каждый источник звука, и который позволяет различать два различных по типу источника, воспроизводящих один и тот же звук. Для этого в частотной схеме используется не один процессор, а цепочка из таковых. Грубо говоря, результирующий звук «суммируется» по сложному (и, кроме того, изменяемому) алгоритму для

сания музыки. Зато для передачи голоса, звуковых эффектов и т.п. FM-метод подходит как нельзя лучше, и практически весь звук, который мы слышим в играх создается именно по этой схеме. Кроме того, для частотной модуляции не нужны никакие лишние системные ресурсы, как это зачастую случается при использовании волнового синтеза.

### Wave Table: Путь Музыканта

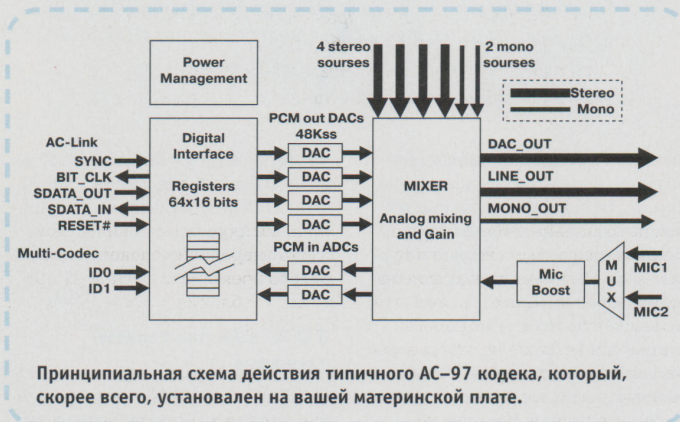
Метод волнового синтеза изначально сильно ограничен в своем применении, зато с тем, что ему положено, он справляется на все сто. Иногда называемая еще WaveTable, эта технология опирается на наборы заранее подготовленных «образцов звучания» тех или иных музыкальных инструментов (и некоторых немзыкальных источников звука тоже). Такие сэмплы создаются на специальной аппаратуре и сохраняются в особом цифровом формате, гарантирующем, что любая звуковая карта с реализованным WT-блоком сможет воспроизвести необходимое звучание (другой вопрос — насколько успешно). В результате качественный набор инструментов на хорошей карте будет звучать предельно реалистично и удовлетворять самым утонченным вкусам электронных композиторов. К тому же, поддержка на аппаратном уровне

## Creative SoundBlaster Live! 5.1

Помимо программной идеологии, выраженной в семействе интерфейсов EAX, компания Creative успешно продвигает вперед на рынке и аппаратное обеспечение. С полной уверенностью можно утверждать, что появление карт из линейки продуктов SoundBlaster Live! оказало на отрасль эффект не меньший, чем тот, который был вызван выпуском легендарного SoundBlaster 16. Платы из этой серии прочно занимают лидирующую позицию среди игрового звука, а также агрессивно потеснили конкурентов и в смежных областях, например, в сфере создания электронной музыки.

В основе карт SoundBlaster Live! лежит процессор EMU10K, разработанный несколько лет назад, но так и не исчерпавший всего своего потенциала. Самыми свежими представителями семейства являются карты серии SoundBlaster Live! 5.1. По сравнению с предыдущими моделями в них было частично заменено фирменное программное обеспечение, появилась возможность работы с сигналом, закодированным по стандарту DolbyDigital 5.1 (то есть звуковая карта теперь органично вписывается в архитектуру домашнего кинотеатра) и, что самое главное, как и следует из названия, карты SoundBlaster Live! 5.1 располагают теперь шестью выходами для независимого подключения полноценной акустической системы из четырех колонок-сателлитов, устанавливаемых по бокам от слушателя, фронтального динамика и сабвуфера.

SoundBlaster Live! 5.1 позиционируется на рынке как универсальное устройство, одинаково глубоко удовлетворяющее требованиям как меломанов, так и любителей компьютерных игр и тех пользователей, которые используют компьютер для написания музыки.



воссоздания необходимого тембра. Беда в том, что таким путем очень сложно создать реалистичный звук, который походил бы на то, что мы слышим в реале! Так как тембры тех же музыкальных инструментов можно лишь подобрать, ориентируясь на живое звучание (никаких универсальных функций, описывающих ту или иную звуковую схему, не существует), то неудивительно, почему частотная модуляция не подходит для напи-

обеспечивает высочайшую скорость работы; «тормозящую» MIDI-музыку можно отнести в разряд нонсенса, хотя сами программы для написания музыки бывают подчас крайне требовательны к конфигурации компьютера.

Есть у волнового метода и свои минусы. Так как для достоверного звучания той или иной композиции вам потребуются те самые инструменты, для которых она

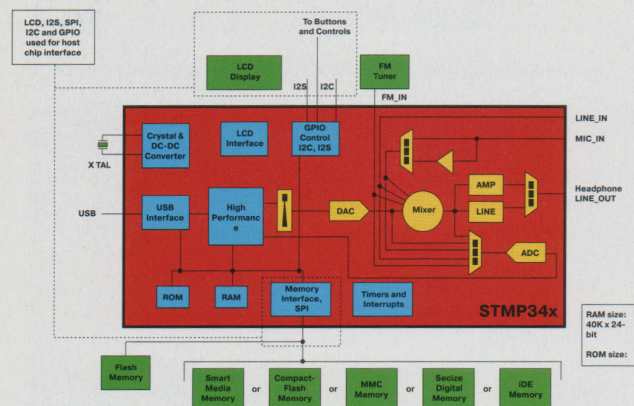
и писалась, то слушатель вынужден иметь в своем распоряжении объемные библиотеки. Но самое обидное в том, что одновременно память может вместить только ограниченное количество инструментов, а из этого вытекает необходимость загрузок и выгрузок различных библиотек... Да и особо экономным волновой синтез не назовешь — инструменты могут требовать под свое размещение больших объемов оперативной

памяти компьютера. Конечно, определенный набор инструментов намертво «прошивается» даже в самые дешевые звуковые карты, однако, как вы сами понимаете, на нем только частушки и слушать.

### Железная стратегия

Вот два пути развития, которыми шли звуковые карты, и оба они верные. Любая современная карта





Принципиальная схема аппаратной декодировки. В частности, согласно ей обрабатываются mp3 и wmf-сигналы.

совмещает на себе как частотный процессор, так механизм волнового синтеза. Поэтому и архитектура этих плат во многом схожа; реальные отличия касаются только некоторых узлов и фирменного программного обеспечения в ПЗУ. Итак, любая карта должна обладать набором АЦ/ЦА преобразователей — распределенным или единым. Это нужно из-за того, что подавляющее большинство используемой акустической периферии работает на основе аналоговых сигналов. Подключать же колонки, микрофон или любое другое подобное им устройство к цифровой магистрали звуковой карты бессмысленно. На дешевых звуковых картах часто применяют

плохие преобразователи, в результате чего портится или качество воспроизведения звука, или оцифровки входящего через микрофонный или линейный разъемы, а зачастую — и то, и то. Далее, на звуковых картах аппаратно реализуется линейный микшер. Это устройство не имеет ничего общего с той программой, которая знакома пользователям Windows, и применяется совершенно незаметно для нас. Наконец, «сердце» звуковой карты представлено ее центральным процессором, который и отвечает за синтез звука по описанным выше технологиям.

В последнее время цифровые устройства все активнее начали

## А что есть MIDI?

Под аббревиатурой MIDI (интерфейс цифрового представления музыкальных инструментов) понимается стандарт, разработанный двадцать лет назад группой ведущих производителей музыкальной электроники для описания виртуальных «музыкальных инструментов», методов обращения к ним программными методами, а также взаимодействия различных MIDI-устройств между собой. Обратите внимание, что персональный компьютер как таковой может в эту схему вовсе и не вписываться.

Однако после появления на свет первых звуковых карт, способных более-менее сносно синтезировать звучание музыкальных инструментов, было принято решение унифицировать эту функцию за счет применения MIDI-стандарта. Для этого в память компьютера (либо это ПЗУ звуковой карты, либо ее собственная оперативная память, или же системное ОЗУ) помещаются стандартные сэмплы инструментов, определяющие характер их звучания и реакцию на действия пользователя. Кроме специфичных для каждого инструмента параметров, существуют и глобальные модификаторы, которые позволяют управлять всеми задействованными на текущий момент каналами.

Все инструменты отличаются друг от друга тембрами звучания, а для описания таковых существует несколько стандартов. Самым основополагающим является General MIDI, который в обязательном порядке поддерживают все MIDI-совместимые устройства. Он описывает «поведение» 128 базовых инструментов. Этот список может быть расширен, например, за счет добавления фирменного стандарта General Synth компании Roland, который касается как управления MIDI-устройствами, так и наличия дополнительных инструментов. Самым «свежим» стандартом является XG (Extended General) — самое серьезное расширение как функциональности, так и репрезентативности MIDI за последние годы.

## Yamaha против всех?

На какой звуковой карте остановить свой выбор композитору? Будет ли оптимальным решением SoundBlaster Live! или Turtle Beach с процессором от Kurzweil? Совершенно не обязательно. Дело в том, что уникальные XG-звуковые карты на процессорах Yamaha, несмотря на все свои достоинства, нацелены на самую широкую аудиторию. Действительно, полноценную (пускай и безымянную) карту на YMF-7xx процессоре можно приобрести за 15–20 долларов, что кажется подозрительно низкой ценой по сравнению с 50 долларами (как минимум), в которые вам обойдется SoundBlaster Live! или вообще несколько сотнями за профессиональный аппарат. Но волноваться по этому поводу не стоит. Цена обусловлена простотой производства и компактностью оптимизированной архитектуры чипа; к тому же Yamaha не ставит себе целью сделать большие прибыли на лицензировании своей технологии — компании гораздо интереснее превратить свой собственный XG-стандарт в фактический отраслевой.

вытеснять своих аналоговых собратьев, и это коснулось и сферы компьютерного звука. На смену простеньким аналоговым колонкам стали приходить сложные цифровые системы, обеспечивающие на порядок более чистый и качественный звук. Но для их работы старые средства передачи данных уже не годились, поэтому на смену медным проводам пришли оптоволоконные кабели. Конечно же, их стоимость намного выше, чем у привычных, пусть даже и качественных, медных жил, и в установке они более трудоемки, зато их использование гарантирует слушателю полное отсутствие потерь или искажений сигналов на пути от компьютера до порта акустической системы. Разъемами для световодов оборудуются пока только карты профессионального и полупрофессионального уровня, но на смену этому методу в ближайшее время может прийти одна

из беспроводных технологий. Кто знает, может быть, именно она окажется оптимальным соотношением между высоким качеством звука и умеренной ценой оборудования.

## 3D с закрытыми глазами

80% информации об окружающем нас мире мы получаем благодаря зрению, но оставшиеся 20 процентов сбрасывать со счетов не стоит.

Трехмерный позиционируемый звук — последняя функция, которой обзавелись звуковые карты перед впадением в «застой». Идя по стопам производителей видеокарт, лидеры звуковой отрасли тоже решили, что настало время резкого повышения реалистичности. Поэтому на смену «плоскому» звуку, выдаваемому двумя колонками по бокам от монитора, пришли лихо закрученные схемы рас-





пределения и компенсации прямых и отраженных звуковых волн при помощи четырех-пяти колонок и сабвуфера. Существовало несколько альтернативных реализаций трехмерной акустической среды для звуковых карт среднего пользовательского уровня, но на сегодняшний день самой жизнеспособной показала себя комбинация из средств, предоставляемых программным интерфейсом Microsoft DirectSound и фирменной технологии EAX знаменитой компании Creative.

метров звука при перемещении его источников. Иными словами, DirectSound3D реализует физическую модель акустической среды.

Однако его возможностей не хватает для придания виртуальному миру настоящей реалистичности. Во многом наше звуковое представление об окружающих предметах зависит от их собственных характеристик, вроде способности отражать или поглощать звуковые волны. Тонкостями такого рода, а также многими други-



Микросхема аудиodeкодера отвечает за превращение сигнала, сжатого по сложному алгоритму, в набор импульсов, готовых для воспроизведения.

По сути своей EAX представляет собой дальнейшее расширение возможностей, заложенных в программный интерфейс DirectSound3D. Собственно, на такой подход со стороны независимый разработчик программного и аппаратного обеспечения и рассчитывали идеологи Microsoft, и, как показывает практика, не прощались. DirectSound3D балансирует на тонкой грани между жестким внутрифирменным стандартом (изменять реализованные в нем функции не может никто, кроме самой Microsoft) и открытой технологией (благодаря наличию четко и ясно определенных способов подключения к интерфейсу собственных разработок). По большому счету, DirectSound3D выполняет всю «черновую работу» по подготовке трехмерной среды в ее схематичном представлении. То есть, с его помощью определяется количество источников звука и их координаты относительно как самой сцены, так и слушателя. Далее рассчитывается изменение пара-

ми, и занимается EAX. При этом пользователю компьютера не приходится заботиться об установке каких-то дополнительных программ или драйверов. Все, что ему необходимо — это наличие на PC соответствующей версии DirectSound3D (который всегда входит в состав DirectX) и звуковой карты, поддерживающей EAX-расширения. На сегодняшний день такая поддержка реализована для подавляющего большинства более-менее качественных адаптеров. Ну, и, само собой разумеется, возможности EAX должны быть использованы программистами при написании игры. Последние, кстати, очень высоко оценивают разработанный Creative интерфейс как за широкий набор заложенных в него возможностей, так и за относительно простоту работы с ним и интеграции в собственные проекты.

### Ноты, прошитые в ПЗУ

Среди тех пользователей, которым звуковая карта нужна не для

## Какой должна быть современная звуковая карта?

Во-первых, приобретать плату для шины ISA уже не имеет никакого смысла, потому что сама шина скоро уйдет в небытие. Так что вариант остается один — PCI (благо, специального интерфейса наподобие AGP, для звуковых карт еще не требуется). Во-вторых, все больше и больше программ поддерживают сегодня трехмерный звук, а он в полной мере реализуется только при полноценной схеме 4.1 или 5.1. Поэтому на звуковой карте должно быть соответствующее количество аналоговых выходов. Цифровой вход и выход пока не являются обязательными требованиями, но в ближайшие годы вполне можно ожидать такого перехода.

игр, а для написания собственной музыки, самой широкой популярностью пользуются сегодня изделия, сконструированные на основе процессоров YMF-7xx компании Yamaha. Во многом благодаря им стандарт MIDI сумел адаптироваться к современным условиям и сохранить свои позиции в области компьютерной музыки.

Фирма, долгие годы выступавшая в качестве одного из лидеров музыкальной отрасли, реализовала в этих продуктах собственный стандарт расширения традиционного MIDI-стандарта — XG. Его

ры из Yamaha создали синтезатор, обрабатывающий до 64 каналов («голосов») одновременно и снабдили его собственным набором инструментов (их насчитывается целых 676), поддерживаемых на уровне драйвера устройства. Часть из них обеспечивает обратную совместимость с прежними MIDI-стандартами, а остальные являются уникальными. То есть, ту композицию, которая была сделана на звуковой карте Yamaha, нельзя прослушать в «авторском исполнении» ни на какой другой, даже на SoundBlaster Live! Кроме набора



Звуковая карта Montego II.

реализация была призвана решить сразу несколько проблем, с которыми столкнулись производители и пользователи программных и аппаратных синтезаторов MIDI. Используя традиционный метод волнового синтеза, инжене-

новых инструментов, процессоры этой серии реализуют и множество сопутствующих эффектов, благодаря которым наконец-то появилась возможность создавать MIDI-композиции в современных музыкальных стилях. MC





# Видео НОВОГО ВЕКА

Lady Alice

Рекламным слоганом новейшего графического процессора nVidia — GeForce 3 стала фраза «The Infinite Effects GPU» (Третий — не последний), а его символом — симпатичный хамелеончик. Очень удачный рекламный ход: действительно, возможности GeForce 3 безграничны, по крайней мере на сегодняшний день. Способность же чипсета подстраиваться под самые замысловатые условия, создаваемые программистами, напоминают повадки этого экзотического зверька.



## Надежды сбываются

С тем, что будет представлять собой GeForce 3 с технологической точки зрения, мы догадывались еще на стадии разработки чипсета, когда он носил рабочее название NV20. Кое-что в технических характеристиках готового продукта, само собой, изменилось, но предсказанные параметры мощности в целом подтвердились на практике. И хотя о реальных показателях акселераторов можно будет с уверенностью говорить только после их широкого появления на рынке и, что особенно важно, выпуска версии драйвера, которая позволила бы использовать чипсет по полной программе, даже эталонные образцы видеокарт полностью оправдывают возлагавшиеся на них надежды.

Скорость и качество — Сцилла и Харибда разработчиков акселераторов трехмерной графики. В вечном метании между этими составляющими успеха то одна, то другая компания делала неверный выбор и в результате оказывалась за бортом. Мы потеряли уже S3 и 3dfx, Matrox ушла в глухую оборону, ATi отвечает редкими контратаками, и только nVidia, как будто заколдованная,

продолжает выпускать бестселлер за бестселлером.

GeForce 3 еще раз потрясла своими возможностями и игроков, и разработчиков программ. Не в обиду остался никто: новый процессор обеспечивает как прирост чистой скорости в большинстве режимов работы, так и радует огромным количеством самых разнообразных эффектов, реализованных в своей архитектуре. Два ключевых момента, на которые делается упор в продвижении на рынок GeForce 3 — это новые механизмы, nfiniteFX Engine и Lightspeed Memory Architecture.

Наиболее перспективным направлением развития трехмерной компьютерной графики уже давно стало совершенствование работы с текстурами и методика реализации освещения моделируемой сцены. Те времена, когда прогрессивность 3D-акселератора оценивалась исключительно по количеству «перевариваемых» в секунду полигонов, безвозвратно ушли в прошлое. nVidia вовремя заметила эту тенденцию и на протяжении последних лет неуклонно наращивала не только скоростные, но и функциональные возможности своих продуктов.

В результате GeForce 3 позволяет воссоздавать на экране компьютера настолько живые и реалистичные сцены, что — наконец-то! — речь уже может напрямую вестись об истинной фотореалистичности изображения. Особенно хорошо это заметно при визуализации моделей людей, животных и растений, то есть максимально сложных как по своей форме, так и по кинематике движений.

В кои-то веки сотрудники PR-департамента nVidia не погрешили против истины. Новый чипсет на самом деле способен реализовать сколь угодно сложные сцены и визуальные эффекты, которые только может вообразить себе разработчик виртуальных миров. В то время, когда программисты не могут исчерпать возможностей двух первых представителей семейства GeForce, процессоры третьего поколения открывают такие горизонты синтетической реальности, о которых мы не могли и мечтать даже год назад. И что немаловажно, на этот раз отброшены все «отмазки» по поводу сферы применения видеокарт с GeForce 3: их область — это игры, игры и еще раз игры.

## Скорость света на AGP 4x

Из внедренных в GeForce 3 новинок наиболее простым для понимания кажется новый механизм работы с памятью — Lightspeed Memory Architecture (LMA). Мы уже не раз касались в наших обзорах проблемы, связанной с недостаточностью характеристик современных систем памяти. В то время как массивы обрабатываемых графическими акселераторами блоков данных постоянно увеличиваются (повышающаяся функциональность и быстродействие чипсета подстегивают программистов к созданию все более сложных сцен и анимационных последовательностей), аппаратное обеспечение всегда отстает на шаг. Та пропускная способность, которую могут обеспечить современная шина памяти и шина графического контроллера (то есть AGP), и определяет в конечном итоге сложность и качество выводимого на монитор изображения. Как бы ни было жаль, но при этом масса возможностей самого чипсета оказывается невостребованной. Конечно, nVidia не может поделаться ничем с дизайном PC-архитектуры, потому что ввязываться в разработку системных решений не входит в ее планы. Однако инженеры компании, кажется, нашли-таки лазейку, как обойти существующие ограничения.

Чем более совершенные сцены создаются программистами, тем большим количеством деталей приходится оперировать механизму визуализации, который распределяет свою работу между чипсетом акселератора и центральным процессором системы. По мере того как графический процессор становится все более и более мощным и функциональным, именно он начинает выполнять основную массу работы.

Однако не существует еще такой видеокарты, которая справлялась бы с задачами построения и визуализации сцен вообще без помощи центрального процессора PC. А это значит, что шина обмена по-прежнему должна обеспечивать переда-

чу определенных объемов информации. Причем объемы эти растут на глазах, то и дело упираясь в предельные возможности архитектуры персонального компьютера. Но если память испытывает проблемы, то существует два классических способа избежать их — сократить количество операций обмена или же использовать средства кэш-буферов.

*О чем говорит появление плат с GeForce 3 на рынке?  
О том, что разработка GeForce 4 близится к завершению.*

Принимая во внимание эти принципы, инженеры из nVidia и реализовали в GeForce 3 архитектуру LMA. Фактически речь идет о нескольких связанных между собой технологиях, вместе работающих над ликвидацией проблемы. Во-первых, сложные геометрические модели, которые наполняют современные сцены трехмерной графики, описываются теперь в виде поверхностей высших порядков, численные операции над которыми проводятся исключительно силами самого графического процессора. Уже за счет такого подхода удается избежать от обмена через шину AGP огромными массивами данных о координатах полигонов. С другой стороны — GeForce 3 работает с несколькими кэш-буферами различного назначения, которые физически реализованы непосредственно на кристалле процессора. Благодаря такой новинке, как контроллер памяти, выполненный на основе архитектуры crossbar, отдельные поставщики и потребители информации могут обмениваться данными более эффективным путем. Действительно, подобный механизм никогда ранее не применялся в графических акселераторах для персональных компьютеров. Фактические результаты могут варьироваться в зависимости от конкретных обрабатываемых сцен, однако двукратное повышение эффективности использования пропускной способности шины памяти вполне достижимо.





## Быстро и красиво

Другое новшество GeForce 3 заключается в дальнейшем совершенствовании механизма полноэкранного сглаживания. Эта трудоемкая операция занимает массу ресурсов акселератора и поэтому до сих пор была редко используема. Только 3D-ускорители последнего поколения более-менее начали справляться с устранением естественных артефактов изображения, да и то за это пользователю приходилось расплачиваться огромной потерей производительности. Новый чипсет nVidia поддерживает сразу несколько методик полноэкранного сглаживания, включая фирменные наработки. Благодаря применению некоторых из них можно найти оптимальный компромисс между скоростью вывода изображения и его качеством.

Задача механизма полноэкранного сглаживания — устранение дефектов визуализации, которые неизбежно возникают при попытке изобразить плавные линии на матрице монитора. В отличие от предыдущих моделей акселераторов видеокарты, использующие GeForce 3, ориентируются на технологию мультисемплирования. В общем виде это действует следующим образом. Сначала кадр изображения рассчитывается акселератором с избыточным разрешением, например в два раза превосходящем требуемое. Затем вся картинка разбивается на блоки размером 2x2 или 1x2 пиксела, для которых высчитывается, как правило, один цвет заполнения. При необходимости один и тот же кадр может быть подвергнут многократному сканированию для получения оптимальных результатов. Преимущество мультисемплирования в гораздо более низких требованиях к ресурсам графического процессора. Используя GeForce 3, вы наконец-то сможете поиграть с нормальной скоростью, любясь при этом на полностью оптимизированное изображение.

## Все в руках программиста

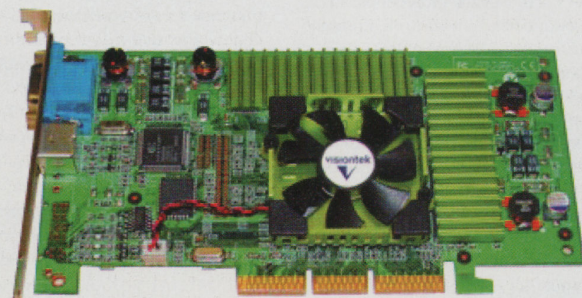
Однако главный конек GeForce 3 — это, безусловно, загадочный nfinite FX Engine. Сейчас мы покажем, что ничего загадочного в нем нет, зато есть масса самых замечательных перспектив — и для нас, геймеров, и для разработчиков программного обеспечения. Дело в том, что появившийся в архитектуре чипсета механизм nfinite FX Engine фактически является первым на свете интерфейсом программируемого графического процессора. Задавая в коде программы параметры пиксельного и вершинного затенения, разработчики могут добиться невиданной прежде степени реализма изображения. Использование данного механизма может полностью перевернуть наше представление о качестве текстур (вплоть до полной реалистичности органических материалов) и возможностях субанимации. Так как настройки обоих шейдеров поддаются абсолютно любой модификации программными средствами в реальном времени, количество воспроизводимых с их помощью визуальных эффектов не ограничено ничем. Такого простора для фантазии разработчика еще не было никогда. Иными словами, теперь ответственность за богатство графики ложится уже не на возможности акселератора, а на талант и прилежность программиста.

Программист может управлять двумя независимыми модулями затенения, или шейдерами — пиксельным и вершинным. Что это такое? Пиксельный шейдер представляет собой функцию графического процессора, которая рассчитывает и применяет те или иные визуальные эффекты на уровне отдельного пиксела, как много бы их ни было. Это огромная нагрузка на стандартный 3D-акселератор, ведь в зависимости от разрешения каждый кадр выводимого на экран изображения содержит от 800 тыс. до млн с лишним точек, каждую из которых следует обработать в индивидуальном порядке. А если умножить это на стандартное число кадров в секунду, которое сегодня составляет 50—60, то

## GeForce 3: скупая техническая характеристика

Представляя массовому потребителю свой новый графический процессор, nVidia делает упор на следующие особенности его архитектуры и вытекающих из нее функциональных возможностей:

- выполненный по 0,15-мкм технологии графический процессор с 57 млн транзисторов;
- штатные показатели скорости ядра чипсета и видеопамати — 200 МГц и 230 МГц соответственно (с возможностью разгона);
- RAMDAC с тактовой частотой в 350 МГц, модули памяти с временем доступа 3,8 нс;
- максимально поддерживаемое разрешение — 2048 на 1536 точек;
- четыре конвейера текстурирования с двумя текстурными блоками на каждом из них;
- поддержка текстур размером до 4096 на 4096 в режиме TrueColor;
- программируемый механизм nfiniteFX;
- рассчитанная на обеспечение максимально возможной скорости работы архитектуры памяти Lightspeed Memory Architecture;
- механизм построения поверхностей и сеток высоких уровней;
- программируемый Vertex-шейдер (аппаратное затенение по вершинам);
- процедурные деформации;
- интерполяция анимационных сцен по ключевым кадрам;
- морфинг;
- разнообразные эффекты туманов и дымок;
- разнообразные эффекты оптических линз, включая отражение от поверхности воды;
- программируемый пиксельный шейдер (затенение на уровне пикселей);
- освещение по Фонгу для точного воссоздания сцен на пиксельном уровне;
- текстурирование неровностей по алгоритму Dot3;
- объемное текстурирование неровностей (EMBM);
- использование процедурных текстур;
- расчет отражений на пиксельном уровне;
- полноэкранное сглаживание сцены с применением фирменной технологии Quincipix;
- усовершенствованная аппаратная поддержка механизма трансформаций;
- усовершенствованная аппаратная поддержка механизма освещения;
- двойное кубическое пространственное текстурирование;
- карты отражений;
- рассчитываемые в реальном времени и зависящие от среды отражения;
- аппаратное ускорение просчитывания отбрасываемых теней в режиме реального времени;
- fillrate на уровне 3,2 млрд сглаженных семплов в секунду;
- обмен данными с памятью на скорости в 7,36 Гбайт/с;
- увеличение скорости обмена в режиме LMA;
- усовершенствованные механизмы текстурирования неровностей;
- карты неровностей с учетом Z-параметров;
- сочетание карт неровностей и карт отражений;
- максимальная производительность в 2D-режиме;
- полная оптимизация под 8-, 15-, 16-, 24- и 32-битный цвет;
- аппаратный курсор с альфа-каналом в режиме TrueColor;
- мультибуферизация (до 4 уровней) для обеспечения плавной анимации и воспроизведения видео;
- поддержка всех современных видеотехнологий;
- видеопроцессор для проигрывания в полноэкранном режиме DVD-фильмов и телепередач в стандарте HDTV;
- независимые аппаратные контроллеры цвета для оверлейного слоя;
- аппаратная компрессия цветового пространства (4:2:2 и 4:2:0 в режиме YUV);
- компенсация движения;
- пятикратная горизонтальная и трехкратная вертикальная фильтрация;
- масштабирование до 8:1;
- поддержка режима множественных видеоокон;
- режим теневой компенсации для DVD;
- набор драйверов для работы в операционных системах Windows (9x и Me, NT, 2000), Linux и MacOS;
- поддержка программных интерфейсов DirectX 8.0 и OpenGL 1.



Ge Force 3 — давняя мечта программиста. Гибкость nFinite FX Engine позволяет самые смелые задумки.





число получится просто фантастическим по своему масштабу. И тем не менее соответствующий шейдер GeForce 3 успешно справляется со своими задачами.

Для нас, как конечных потребителей программного продукта, применение пиксельного шейдера выразится в первую очередь в невиданной доселе детализации текстурлируемых поверхностей.

Текстуры и так уже на протяжении какого-то времени применяются вместо добавления лишних полигонов в модели; теперь же этот процесс пришел к логическому завершению. Комбинация базовых характеристик отдельных точек (освещение, затенение, цвет) с допустимым разбросом параметров позволяет создавать совершенно уникальные визуальные эффекты.

## Где будет применяться GeForce 3?

Сверхдорогой 3D-акселератор, сравнимый по цене с компьютером начального уровня. Потрясающее качество изображения в разрешениях, которое не поддерживается половиной современных мониторов. Графический процессор, ориентированный на максимальную производительность в программах, насыщенных такими специальными эффектами, которые еще нигде не реализованы. Что же такое GeForce 3 — попытка nVidia насильственно стимулировать продолжение стремительного развития 3D-отрасли или банальный overkill?

Как бы ни поворачивались жернова технологического прогресса, радикально снизить себестоимость GeForce 3 в ближайшие годы не удастся, а значит, потенциальным покупателям этого ускорителя придется платить за вожаденную карту по полной. Много ли их наберется? Даже такой суперсовременный продукт, как GeForce 2 GTS, особенно в своей Ultra-редакции не может похвастаться миллионными тиражами. Большинство пользователей склонно идти на разумный компромисс между ценой и качеством (или скоростью, кому что ближе), что выливается в приобретение видеокарт на чипсете GeForce 2 MX. Более того, этот графический процессор с успехом начинает применяться в мобильных компьютерах, а вот его старший собрат явно будет смотреться внутри ноутбука как RAID-массив в секретарском PC. Так что же, неужели рыночная ниша GeForce 3 заранее предопределена, и этим видеокартам суждено оставаться уделом избранных?

Вовсе нет. Да, приобрести GeForce 3 по розничной цене под силу далеко не каждому. Но что бы вы ответили на заманчивое предложение получить в распоряжение монстра от nVidia за половину, или даже за треть его реальной стоимости? Если кто-то считает, что это нереально, то он глубоко ошибается. Потому, что PC недолго осталось служить универсальной платформой для работы и игр, и на смену ему приходит X-Box. Именно этот исключительно игровой компьютер, наполненный самым совершенным железом и продаваемый по ценам в районе себестоимости, и кажется нам наиболее вероятным объектом применения мощностей GeForce 3.

X-Box, конечно, сам по себе достоин отдельного обзора (что мы обязательно сделаем, потому что уверены: речь идет не об очередной игровой приставке, а о новой разновидности PC), но возможности его тесной связи с GeForce 3 следует принять во внимание уже сейчас, если речь заходит о выборе нового ускорителя для своего компьютера. Действительно, зачем платить \$500-600 за одну-единственную карту, если по этой же цене можно будет приобрести полноценную машинку для игры и пользования Всемирной сетью? Кроме того, с выходом X-Box в продажу Windows окончательно превратится в доминирующую игровую систему, а ведь под возможности ее DirectX-интерфейсов и разрабатывалась с самого начала GeForce 3...

... а то зачем, вы думали, на картах GeForce 3 есть TV-выходы? □

В качестве примера приведем сцену с замерзающей водой. Мы видим поверхность пруда, которая представляет собой элементарную плоскость. Вода подразумевает использование сложной текстуры с поддержкой прозрачности. Но вот холодает, и вода постепенно начинает покрываться тонким слоем льда, сжимающим свое кольцо. Характеристика поверхности меняется: она мутнеет, теряет прозрачность, на ней появляются трещинки и прожилки... И все это достигается исключительно путем использования пиксельного шейдера!

Вторым из программируемых шейдеров является, как мы уже сказали, вершинный. Трудно удержаться и не процитировать поддержку из пресс-релиза самой nVidia по этому поводу: «До при-



Видеоакселератор на GeForce 3 обойдется вам недешево, но это с лихвой будет компенсировано небывалой скоростью работы.

шествия nfiniteFX Engine создание реалистичных персонажей и виртуальных сред было недоступно для графических процессоров». Ничего не скажешь, амбициозное заявление. Конечно, оно сильно грешит против истины: степень реалистичности той или иной модели в игре — вопрос сугубо субъективный, да и зависящий к тому же не столько от применяемого инструмента, сколько от мастерства художника. Впрочем, изрядная доля правды здесь есть.

Задача, возлагаемая на вершинный шейдер — манипуляции с вершинами полигонов путем осуществления определенных математических операций над координатами их вершин. Результатом таких действий могут быть самые разнообразные эффекты изменения геометрии объектов. На самом деле характеристик у каждой вершины немного: это три пространственные координаты плюс атрибуты, касающиеся каких-то качественных свойств вроде освещения, текстуры, цвета и т.п. Поэтому программно управлять таким небольшим набором переменных весьма просто и эффективно.

Нельзя сказать, что вершинный шейдер является изобретением nVidia — просто раньше мощностей акселераторов катастрофически не хватало на проведение столь массивированных расчетов. Теперь же, когда по своей сложности ядро чипсета GeForce 3 сравнялось с самыми современными центральными процессорами для PC, необходимый потенциал был получен. Применение вершинных шейдеров может быть самым разнообразным, но в основном это касается, конечно же, анимации объектов при помощи таких процедур, как морфинг (изменение формы полигональной сетки, например превращение шара в куб), деформация поверхностей (скажем, для воссоздания результатов коллизий объектов в сцене) или скиннинг с участием сложных «суставов». Все вместе это дает возможность реализовать новый уровень «оживления» моделей, который был просто недостижим при обычных операциях с целыми полигональными объектами.

## Итак...

Чего нам ожидать от развития игр теперь, после появления GeForce 3? Благодаря оптимизации работы с памятью программисты могут закладывать во вновь создаваемые продукты существенно больше динамики, повышать детализацию и обогащать игровой процесс самыми замысловатыми визуальными эффектами. Разумеется, возросшая эффективность обмена данными между видеокартой и основной системой (то есть центральным процессором и оперативной памятью) не останется незамеченной, и сложность виртуального мира резко возрастет. Вы помните дерево из демо-ролика первой GeForce 256? Так вот теперь ничто не мешает вставить в игровой мир целую рощу таких деревьев, между которыми будут прогуливаться вполне реалистичные персонажи.

Второй момент, который, скорее всего, в самом ближайшем времени проявится в игрушках — это переход на более высокие разрешения экрана. Действительно, так как дальнейшее наращивание количества fps уже не представляет никакого смысла, то отчего бы не использовать потенциальную мощность для оптимизации игр под разрешения 1280 на 1024 и выше.

Тем более, что и век пятнадцатидюймовых мониторов постепенно уходит в прошлое, а на экранах больших размеров некогда вполне удовлетворительные 800 на 600 точек будут смотреться, мягко говоря, малопривлекательно. Разумеется, все сказанное относится к изображению в TrueColor: все прочие режимы скоро превратятся в полный анахронизм.

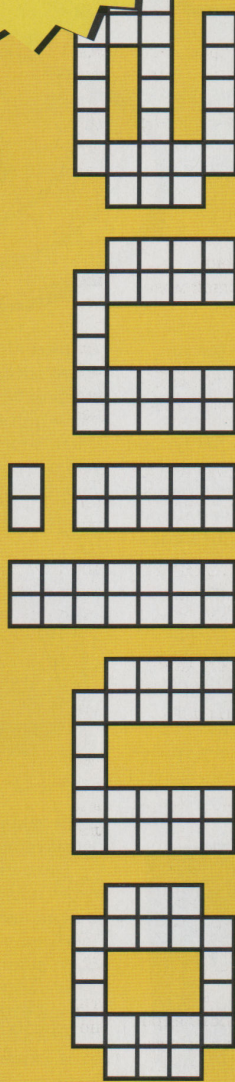
Упор на поддержку DirectX 8 не потребует дополнительной оптимизации GeForce 3 на всем жизненном сроке этого интерфейса, а заодно и максимально упростит создание новых игр, ориентирующихся уже на те персональные компьютеры, которые оборудованы новейшими акселераторами. Впрочем, станут ли PC основной сферой применения GeForce 3? **МГ**



# www.submarine.ru



НОВОЕ  
ЛИЦО



Обзоры  
и тесты новинок  
компьютерного «железа»

Подробные описания популярного ПО

Полезные советы и практические руководства

Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты

Архив номеров за 3 последних года

1-я страница	→
Новости	→
Software	→
Hardware	→
• Видео карты	
• Звуковые карты	
• Материнские платы	
• Мобильные компьютеры	
• Подъемы и сетевое оборудование	
• Мониторы	
• Мультимедиа устройства	
• Накопители	
• Настольные компьютеры	
• Принтеры	
• Процессоры	
• Прочее	
• Ручные компьютеры	
• Сканеры	
• Серверы	
• Устройства ввода	
Темы	→
Практикум	→
Internet	→
пограничные миры	→
Вселенная Казакова	→
Форум	→
Журнал	→
Игры	→
Поиск на сайте	→







# НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

## Тюнинг PC

*Никто не требует от офисного PC, чтобы он радовался появлению своего хозяина, устраивая разноцветную иллюминацию и бодро наигрывая веселые мидишные песенки. Однако домашний компьютер давно превратился для тысяч пользователей в настоящего члена семьи, которому уделяется времени больше, чем остальным домочадцам, вместе взятым. Разве не достойна такая симпатия того, чтобы обрести, так сказать, материальные очертания?*

Нет, никто, конечно же, не призывает приносить своей персоналке букеты цветов или украшать ее кружевными салфеточками. Однако держать верного друга в блекло-сером корпусе с торчащими во все стороны «кишками» проводов и шлейфов тоже не дело.

В качестве альтернативного варианта можно зайти в любой более-менее крупный компьютерный салон и присмотреть себе новый корпус. Да, действительно, кроме серых параллелепипедов с ярко-синими кнопками мы мо-

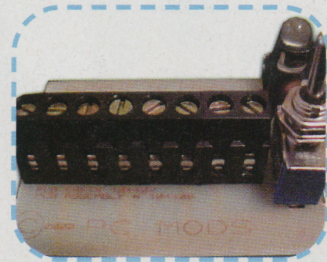
Super Champyon». После таких манипуляций машину больше всего хочется повесить на кремлевскую елку под Новый год... Но раз уж речь у нас зашла об автомобилях, то как не вспомнить такую интереснейшую отрасль автомобильной индустрии, как тюнинг? Если кто-то далек от бензино-карданной тематики, то поясним: речь идет о процессе профессиональной переделки серийных моделей. Тюнинговая компания закупает на заводе партию самых обычных автомобилей и разбирает половину уз-

*В последние год-полтора дизайнеры ведущих компаний, производящих как сами компьютеры, так и периферию для них, задумались над вопросом эстетического удовольствия пользователя и выкинули на рынок целую гамму концептуальных решений, призванных скрасить интерьер рабочих кабинетов. Однако в большинстве случаев такие компьютеры оказываются самоценными устройствами, которые нельзя не то что вынуть из модного корпуса, но даже и подвергнуть банальному апгрейду. Кому это нужно? Нам с вами — точно нет!*

жем присмотреть сегодня себе нечто более веселое. Однако... Увы, но подавляющее большинство дизайнерских изысков сводится к замене передней панели компьютера на полупрозрачную пластмассовую нашенскую; в лучшем случае из-под корпуса системного блока будут выглядывать пестрые лапки. И это — все...

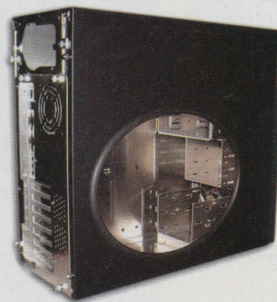
Невольно приходит на ум аналогия с автомобилями, которые зачастую подвергаются такому же извращенному «украшению» со стороны некоторых безвкусных владельцев. На бока наклеиваются в несколько рядов молдинги со светоотражателями, на бампер прикручивается десяток галогенных ламп, а во всю ширину лобового стекла приклеивается наклейка «Paris — Dakar

лов, чтобы затем переделать по своим планам. В результате машина, как правило, сильно меняет внешний вид, да и многие внутренние узлы подвергаются замене. До недавнего прошлого тюнинг оставался прерогативой исключительно автомобильной отрасли, но вот пришел праздник и на нашу улицу.



Компания PCmods серьезно занялась вопросом тюнинга персональных компьютеров. Не углубляясь в сложные проблемы оверклокинга и разгона пишущих CD-приводов, ее создатели занялись за тотальную модификацию системного блока PC, в чем и преуспели. Номенклатура предлагаемых PCmods-решений насчитывает пока около 10 позиций (и продолжает увеличиваться, что радует); три из них оказались нам наиболее интересными.

Вы держите кожу корпуса системного блока снятым? Правильно, все вокруг так делают, хотя это и нарушает массу требований по безопасности как вашего компьютера, так и вас самих.



Но что будет, если закрыть корпус и прикрутить его на все винтики? Опытный пользователь скажет, что сразу же начнутся ничем не объяснимые сбои, которые будут продолжаться до тех пор, пока вы не восстановите статус-кво. Наукой этот парадокс пока не объясним, зато выход из него инженерами из PCmods найден! Все, что вам нужно, — это установить в корпус прозрачное окошко. Именно этот товар — прозрачные окна разнообразных форм и размеров — и пользуется наибольшим спросом у клиентов



фирмы. На фотографиях вы можете рассмотреть круглые (диаметром 28 см), овальные (32 x 25 см) и прямоугольные (28 x 22 см) окна, через которых медитативно наблюдают за происходящим внутри корпуса, не рискуя при



этом закоротить ногой контакты на материнской плате.

Окна сделаны из прочного толстого плексигласа и поставляются в комплекте с резиновым уплотнителем в готовом для установки состоянии. Единственный минус заключается в том, что соответствующее отверстие в кожухе системного блока вам придется сделать самим при помощи подручных инструментов. На самом деле процесс установки не должен вызывать никаких сложностей. Сначала следует определиться с точным местом установ-

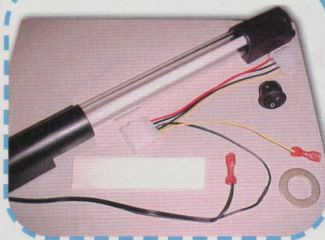
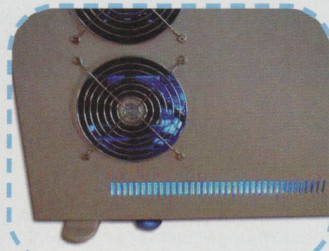






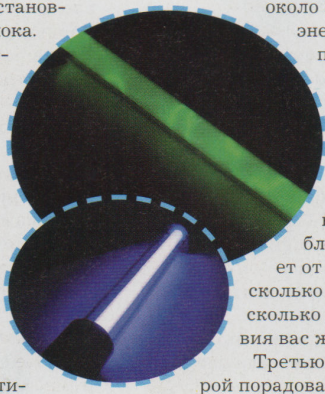
ки, чтобы удостовериться, не упрется ли резиновая окантовка в распорки корпуса, стойку или блок питания. Теперь остается начертить по шаблону контур будущего отверстия и выпилить его. Для этого следует использовать электролобзик, хотя с такой простой задачей вполне справится даже обычная ножовка. Обработав напильником края отверстия, в него можно устанавливать резиновую окантовку, а в нее — окно... Вот и все, преобразование вашего компьютера завершено! Теперь ничто не мешает во время работы поглядывать внутрь, туда, где ве-

па устройств, отличающихся способом визуализации. Это базовый набор, который светится, как обычные неоновые лампы, далее — лампы, чувствительные к голосу, да и вообще различным звукам (надо заметить, внутри корпуса системного блока обычно



село жужжат вентиляторы на процессоре и видеокарте.

Впрочем, не кажется ли вам, что внутри корпуса слишком темно? Не стоит ломать себе глаза, проще обратиться за помощью к другому продукту PCmods — неоновым лампам для установки внутрь системного блока. Этот «наворот» явно рассчитан на тех пользователей, которые уже успели прорезать окна в своих системных блоках. Даже через обычные вентиляционные отверстия неоновая подсветка выглядит очень весело, особенно в полной темноте. Всего PCmods предлагает на выбор три цвета ламп — алую, синюю и зеленую, а также три ти-



довольно шумно), и, наконец, лампы с эффектом «жидкого неона». На самом деле он, конечно, никакой не жидкий, но при работе складывается полное впечатление, что по трубке перекачиваются светящиеся волны таинственной жидкости.

Длина одной лампы составляет около 45 см, а диаметр — чуть больше 3 см. Благодаря таким габаритам она поместится практически в любой корпус, а яркости ее свечения хватит на то, чтобы внутри компьютера не осталось ни одного укромного уголка.

При работе потребляется около 3 Вт электроэнергии, что не проблема для нормального блока питания. Установка лампы не вызывает никаких проблем и занимает от силы несколько минут. Зато сколько удовольствия вас ждет потом! Третью идею, которой порадовала нас

Если же вы не любите возиться с инструментами и предпочитаете готовые продукты, то PCmods предложит вашему вниманию и целиком собранные системные блоки со всеми аксессуарами — окошками, лампами подсветки и фронтальными панелями управления, а также различными другими. Например, для работы в небезопасных условиях (жерло действующего вулкана, движущийся товарный вагон транссибирского поезда, кабина земснаряда) вы можете заказать сверхпрочный корпус из чистого алюминия, который не только легче, но и намного надежнее привычной китайской жести. Или же, если вам приходится часто переносить компьютер с места на место, можно приобрести металлическую ручку, которая крепится к верхней части кожуха и превращает системный блок в экзотический чемодан.

PCmods, нельзя однозначно отнести к дизайну, потому что, кроме эстетической, на ней лежит и серьезная функциональная нагрузка. На этот раз речь идет о вынесенном на переднюю панель (через пятидюймовый слот расширения) устройстве управления установленными внутри корпуса вентиляторами. Впрочем, помимо вентиляторов к Bay Bus Kit можно подключить и любое другое устройство, потребляющее

са имеют заглушки различных цветов и форм, отверстия под светодиоды, индицирующие работу, и переключатели придется просверлить самостоятельно; в остальном инсталляция не вызывает заметных проблем.

Самое интересное, что Bay Bus Kit позволяет не только включать/выключать подключенные к нему устройства, но и контролировать подаваемое на них напряжение.

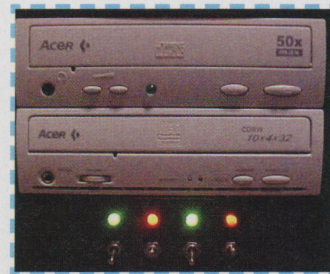


Если по умолчанию

на все 4 слота устройства подключаются потребители 12-вольтового напряжения, то при помощи простой отвертки это значение можно отрегулировать в диапазоне от 5,5 до 11 В. Светодиоды на панели сообщают вам о режиме работы: при максимальном напряжении они горят красным цветом, при пониженном — зеленым.

Да разве обязательно всегда руководствоваться соображениями практической пользы?

Сделайте своему компьютеру тьюнинг для души! **ME**



12-вольтовое напряжение. Пульт позволяет управлять 4 различными устройствами с ограничением по потребляемой мощности в 6 Вт на устройство. Так как все корпу-



119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4  
Тел.: (095)232-02-89, Факс: (095)248-78-48

191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88  
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66

**CITYLINE**  
INTERNET TECHNOLOGIES

# ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ

от **\$0.33/час**

регистрация доменов от **\$25**

услуги хостинга от **\$15**

Купи карту на  
**www.molotok.ru**







## ЖЕЛЕЗНЫЕ

В начале лета многие известные компании заняты разработкой новых моделей, полагаясь не только на внутренние ресурсы. Некоторые активно ищут партнеров по бизнесу среди бывших конкурентов, другие же, наоборот, пытаются захватить рынки сбыта за счет судебных тяжб.

### USB в бытовой технике

Для владельцев домашней аудиотехники с цифровыми оптическими входами предназначено компактное устройство D2link от фирмы IO Data из Японии. Теперь хорошего звучания можно добиться путем подключения персонального компьютера по USB-шине к любой стереосистеме, DAT- или MD-аппарату, которые способны воспринимать S/PDIF-сигнал.

При этом поддерживается стандарт Dolby Digital 5.1.



### Самый большой монитор

К лету 2001 г. корпорация NEC собирается поставить на поток производство самых больших на сегодня плазменных мониторов с диагональю 61". Рабочее название гиганта — PlasmaSync 61MP1. Это будет первый монитор с диагональю более 60", доступный массовому потребителю. Выпуск будет осуществляться по уже апробированной PDP-технологии. В настоящее время на заводах компании в Кагосиме, Япония, идут последние приготовления к производству широкой панели с XGA-разрешением 1365x768, использующейся на уже имеющейся 50" модели. PlasmaSync 61MP1, с соотношением сторон 16:9 и стандартным хостом Multimedia Presentation, будет пока единственным плазменным дисплеем, идеально подходящим для различного рода мультимедийных презентаций.

### Все в одном

Стремление комбинировать различные устройства (цифровые фотоаппараты и камеры, MP3-проигрыватели и т.д.) в одном корпусе приводит к тому, что уже становится сложно идентифицировать, к какой области применения относится тот или иной экземпляр. Видимо, руководствуясь именно такими соображениями, Kodak выпускает модель mc3 и называет ее просто — переносное мультимедийное устройство. Этот стильный карманный аппарат обладает способностью делать не только статичные снимки (в формате JPEG), но и работать в режиме цифровой видеокамеры. Кроме того, он позволяет загружать и прослушивать MP3-файлы. Минимальное (оно же максимальное) разрешение камеры — 640x480. Аппарат оборудован



жидкокристаллическим окном наведения. Внутреннего накопителя не предусмотрено, зато mc3 работает на 64Мбайт картах типа CompactFlash. В комплекте поставляется программное обеспечение — Jukebox software и Arcsoft Photo Impressions — для воспроизведения звуковых файлов и работы с изображением соответственно.

### Последние стандарты скорости

Новые тенденции развития стандартов модемной связи находят свое отражение

в продуктах реальных производителей оборудования для выхода в Internet. Недавно SonicBlue разработала модель SupraMax USB с поддержкой последнего стандарта V.92, который обещает ускорить передачу данных. В дополнение к повышенной пропускной способности SupraMax USB имеет такие интересные характеристики, как Quick Connect, Modem-on-hold, PCM



Upstream and V.44 data compression.

Функция быстрого дозвона сокращает время соединения модема с сервером провайдера на 66%, что приводит практически к мгновенному выходу в Internet. Новый компонент Modem-on-hold позволяет переходить в режим ожидания, в котором пользователь может принимать входящие звонки или даже звонить самостоятельно, не теряя связи с провайдером. PCM Upstream повышает максимальную скорость отправки данных до 48 кбит/с и помогает достичь оптимальной производительности при скачивании сообщений e-mail и документов больших размеров. Компрессия по протоколу V.44 увеличивает пропускную способность HTML, текстовых и прочих стандартных типов данных на 30-40%.

Модем SupraMax USB работает со всеми основными операционными системами, включая Windows 98, 98SE, Me, 2000. Продажи начнутся во II-III квартале этого года по приблизительной стоимости \$70.

### Для тех, кто всегда в пути

Скрестить функциональность Web-камеры и возможности цифровой камеры призвана новинка QuickCam Traveler от Logitech. Сама идея соединения низкой стоимости и приемлемого качества съемки не нова, однако это одна из первых моделей, которые смело можно называть цифровыми «мыльницами». Минимум управляющих кнопок и рычажков, компактность, простота управления — идеальный вариант для путешественника, да и просто неискущенного в фотоделе человека. QuickCam Traveler не имеет ни оптического увеличения, ни сменных флэш-карт, ни окошка предварительного просмотра. Впрочем, для камеры такого класса наличие указанных параметров не критично. Главное — за небольшую плату (порядка \$150) пользователь получает подключаемый к компьютеру аппарат, имеющий встроенную память на 200 фотоснимков, позволяющий получать изображения неплохого качества (максимум 640x480)



и способный работать в режиме Web-камеры с частотой 30 кадров в секунду.

### Из жизни селекционеров...

Работа по разведению новых пород семейства «мышинных» в компании Logitech не останавливается ни на минуту. Очередной экземпляр местных селекционеров был получен путем скрещивания обычной «серой мышки» и трекбола.



# НОВОСТИ



Поэтому новая модель, названная Logitech Marble Mouse, сочетает в себе комфортность управления первой и функциональное удобство второго. Ею легко пользоваться как правой, так и левой рукой. Симпатичный компактный шарик трекбола сделан специально для того, чтобы уменьшить нагрузку при движениях кисти руки и предплечья. Особо сконструированная оптическая система дает мягкость хода и позволяет управлять Marble Mouse с превосходной точностью, а кроме того, новинка обладает хорошей сопротивляемостью от пыли и грязи. Мышь работает со всеми современными операционными системами и подключается к компьютеру по шине USB. Как всегда, приятный дизайн, трехлетняя гарантия и умеренная цена в \$30 станут дополнительными стимулами для покупки.

## Две новости от Iomega

Iomega представляет HipZip Digital Audio Player. Новый плеер имеет миниатюрные размеры и свободно помещается на ладони взрослого человека. По заявлениям Iomega теперь слушатели могут часами наслаждаться любимой музыкой за приемлемую цену. А все благодаря применению высоких технологий производства и записи данных на малобюджетные (около \$10) 2" диски Click!, способные хранить

до 40 Мбайт информации. Операционная система Dadio, загруженная в устройство, предоставлена фирмой Interactive Objects, Inc (iObjects) и позволяет осуществлять такие процедуры, как скачивание музыки или организация списков воспроизводимых композиций прямо во время прослушивания музыки. К HipZip Digital Audio Player прилагаются два Click!-диска. Существует возможность расширения объема дискового пространства за счет дополнительного подключения PocketZip.

Еще один анонс от Iomega. На сей раз он связан с выпуском внешнего накопительного аперата Peerless, соединяемого с ПК через порт USB. Основной приемник оснащен функцией «горячего подключения», т. е. во



время его работы можно спокойно подключать другое USB-устройство. Iomega Peerless способен распознавать изготавливаемые специально для этого накопителя 10- и 20 Гбайт диски, которые обладают очень высокой производительностью и большой скоростью передачи данных. Очевидно, что на этом сегменте рынка идет ожесточенная конкурентная борьба, поэтому пристальное внимание уделяется на только стоимости оборудования (кстати, цену на Peerless 20Gb планируется установить на отметке чуть больше \$400)



и удобству его использования, но и дизайну. По части последнего компонента Iomega чувствует себя довольно уверенно.

## Много чипов — хорошо, а один — лучше

IBM анонсировала полупроводник, предназначенный для производства бытовых электронных устройств с постоянным подключением к Internet. Тем самым Голубой гигант сделал еще один шаг в направлении так называемой «проникающей компьютеризации» («pervasive computing»). Заявление IBM — продолжение тенденции развития полупроводниковой индустрии в сторону программирования в одном чипе многочисленных функций, выполняемых несколькими чипами. Это становится возможным благодаря прогрессу в области инженерных процессов, которые позволяют сегодня помещать больше транзисторов в одном-единственном полупроводнике. Специалисты подразделения IBM по микроэлектронике

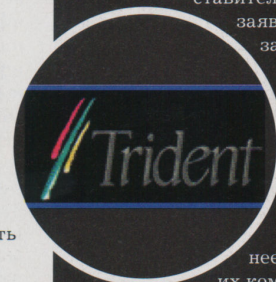
планируют собирать большую часть чипа сами с тем, чтобы снизить расходы потенциальных партнеров. При этом последние будут иметь возможность модифицировать конструкцию чипа в соответствии со своими потребностями. Уже сейчас компания сотрудничает с шестью японскими фирмами, названия которых, правда, не разглашаются. IBM уверена в успехе своих начинаний, так как нынешние микропроцессоры персональных компьютеров не достаточно универсальны для практического применения в питающихся от батареек устройствах, подключенных к Internet. **ME**

## Мы подружимся...

Объявление о создании общего подразделения со стороны компаний Minolta и Fujitsu вполне соответствует духу нашего времени, когда практика крупномасштабных слияний и поглощений стала нормой. Новое совместное предприятие образовано с целью выпуска цветных лазерных принтеров. Задача поставлена самая серьезная: уже через год наладить серийный выпуск продукции. Таким образом, в ближайшее время мы можем стать свидетелями рождения новой торговой марки на рынке печатного оборудования. Нынешним старожилам этой экономической ниши несомненно придется иметь дело с достойным конкурентом.

## ... а мы поссоримся

А вот фирма Trident, некогда занимавшая лидирующие позиции на рынке видеокарт, решила поправить свое пошатнувшееся реноме несколько другим способом. Она подала в суд сразу на две компании — VIA Technologies, Inc. и S3 Graphics. Дело слушается в одном из калифорнийских судов. Суть претензий в том, что, по мнению Trident, обе вышеупомянутые фирмы переманили на свою сторону инженеров высшего уровня истца, и таким образом получили доступ к производственным секретам Trident. Другими словами, речь идет о недобросовестной конкуренции. Представители Trident заявили, что за послед-



нее время их компания произвела значительные инвестиции в производство 3D-графических карт и цифрового оборудования для телевидения и рассчитывала в ближайшем будущем с новой силой, честно и открыто вступить в борьбу за потребителя. Теперь, похоже, действия конкурентов способны ощутимо пошатнуть и без того не очень прочное положение Trident.



У нас — новость. Радостная новость. Все тронулось. То есть раньше тронутой (трогательной, тронувшейся) была только данная рубрика «Ящик для Мусора». А вот теперь случилось чудо, и многие дру-

гие рубрики нашего славного журнала тоже — тронулись. Тронулись и поехали, как крыша. «Бестолковые рейтинги» переехали в «30 дней», «Стенка на стенку» ушла под означенную выше крышу «Интернета для

игрока»... В общем, трогательное воссоединение братских душ! Разумеется, уважаемые Краеведы никак не могли обойти вниманием эти глубоко родственные их менталитету процессы, охватившие весь «MG»...

## ПРОЩАНИЕ СО СЛАВЯНКАМИ

Эпитафии от Трех Краеведов



В нашей краеведской среде перемещения различных рубрик журнала вызвали двойственные чувства. С одной стороны, конечно, хорошо, что все объединяется и сползается. Это первые признаки великого процесса, в результате которого (рано или поздно) все бывшие рубрики станут одним «Ящиком для Мусора»... И вот тут-то наш «MG» станет хитом от Антарктиды до Капакобаны (ой, что это?), а нас, Краеведов, оденут в смокинги и станут приглашать от E2-E3 до F1-F12... Но с другой стороны — жалко же! Были же рубрики, и вдруг — бац — и пополам... Поэтому сели мы и устроили веселую, загульную тризну. А какая тризна без поминальных речей и без добрых пожеланий покойнику? Так что первым встал Етый, молодой Краевед, и произнес речь про «Стенку на стенку» (ему тема близка — он, когда наестся, всегда по стеночке...). Какой она, «Стенка», могла бы стать, если бы не...

## ПРОЕКТ ВЕКА: СЕТЕВАЯ ИГРА ИГРЕЙ

В детстве все задавались вопросом, что будет, если Годзила схватится с Кинг Конгом, кто круче — мушкетеры короля или пираты капитана Блада? Вопросы действительно актуальные, особенно если посмотреть на спор любителя Quake с поклонником Unreal. Они же готовы глотки друг другу перегрызть, пытаюсь выяснить, чей гранатомет круче! Я не понимаю, как программисты до сих пор не додумались до идеи игры, в которой можно управлять героем любого шутера от Doom до Daikatana (мало ли в мире извращенцев, может быть, кто-то всерьез считает, что это игра всех времен и народов). Пока есть только Aliens vs. Predators, но и там выясняют отношения всего лишь герои двух кинофильмов, а у нас уже есть свой собственный пантеон компьютерных героев. Дашь компьютерную Суперарену! Хочу дэзматч космодесантника из Quake 2 с Гарретом из Thief. Дайте мне побольше стрел с лианами, и я уделаю всех одной дубинкой! Гаррет — суперкемпер, Гаррет — лучший, Гаррет — это я!!!

Естественно, такая суперигра будет поддерживать только сетевые режимы, иначе нет никакого смысла в смеси героев. А для чистоты эксперимента можно ограничить набор оружия одним шотганом. Уж эта штуковина или ее

близкий аналог есть в любом шутере. FPS без шотгана, что варьете без канкана! Потреблять можно, но совершенно без аппетита. И вот тогда мы точно узнаем, чей стрейф самый стрейфистый в мире. Заодно станет понятно, чего стоят «отцы» сетевых баталлий, если отнять у них rocket launcher и BFG. Разработчики, ах! Совершенно бесплатно дарю величайшую идею в истории индустрии компьютерных игр. И не надо бояться, что на этом история игр будет завершена. Вариантов суперигры может быть сколько угодно.

Например, весело будет сострелять арену исключительно для героев женского пола. Американцы, окончательно завернувшиеся на идее политкорректности, понаделали нехилую пачку таких игр, героинь хватит с лихвой. Да я первый куплю «женскую суперигру», чтобы лично накостылять по шее и остальным частям тела Ларе Крофт (ненавижу эту тетку).

И не стоит ограничивать жанр суперигр одними шутерами. Взять хотя бы симуляторы боевых самолетов времен Второй мировой. Почему все они зацеклены либо на Тихом океане (американцы против

японцев), либо на Европе (англичане и американцы против немцев, русские присутствуют изредка в гомеопатических дозах)? А мне

А автомобильные симуляторы? Едете вы в своем «феррари» из Grand Prix 3 по трассе в Сильверстоуне, а навстречу я в машине из



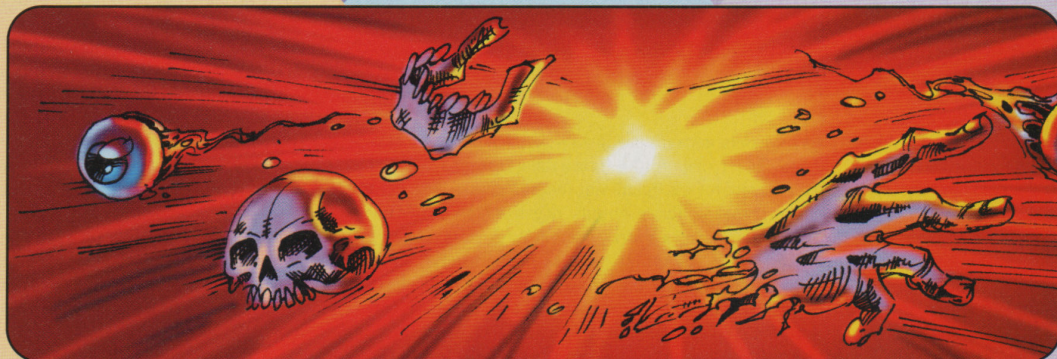
вот интересно, кто победит в схватке японского Zero с 109-м «мессером», «Мустанги» и «аэрокобры» имеют десятки компьютерных воплощений. Дайте мне выбрать лучшее в одной суперигре!

Carmageddon (и цели у меня соответствующие). Вот тут-то и станет понятно, получится из вас Шумахер (хотя бы Ральф) или нет.

Кстати, от выпуска самых разных сетевых суперигр будет еще



одна всем понятная польза — меньше станет мегомегабайтных патчей. Они же все латают как раз дыры в сетевых режимах. А с появлением суперигр приделывать мультиплеер к каждой игрушке станет не нужно. Все будут делать грамотные и интересные синглы, а патчить придется лишь одну суперигру. С какой стороны не посмотри на мою идею — одни преимущества и никаких недостатков. Видимо, я все-таки гений! И уберите от меня этих парней в белых халатах!



— **И**дея неплохая, — благосклонно пробурчал Первый Краевед. — Патентуем. Только... при чем тут парни в белых халатах? Это вы кого, милейший, имели в виду? Ученых из HalfLife?

— Да нет, — как-то стушевался Етый, озираясь по сторонам. — Это так, наваяло...

— А раз наваяло! — Прорвался на трибуну вечно возбужденный Питый. — А вот мне тоже наваяло! Как пророчество! Я напоследок за Игрока скажу! Я за такого Игрока скажу!..

— Так ведь «Игрок», он вроде еще... — недоуменно начал было маститый Второй, но заткнуть Питого уже можно было разве что вантузом.

## САМ СЕБЕ ИНТЕРВЬЮЕР

Внезапно в нашем журнале переехала рубрика «Игрок». Кого она переехала — вопрос отдельный, я думаю, что какого-то очередного игрока. Переехала не просто куда-то, а внутрь рубрики «30 дней». То есть два раза по 15 суток, за хулиганство. В связи с этим было решено взять интервью у старейшего нелегального издателя компьютерных игр Евгения Ахмадовича Гриммязина, неоднократно привлекавшегося по этой статье. Брать интервью отправился, разумеется, я, ибо никто иной не может ничего взять у Братства Гримм.

Вот уже более четырехсот лет Семья Евгения Гриммязина содержит пункт продажи пиратских компакт-дисков в Херсоне. Когда я появился в дверях его комнаты, выяснилось, что последний умер около четырехсот лет назад, но задание редакции надо было как-то выполнять, а потому я сел перед зеркалом и стал задавать себе вопросы, представив себя им.

**Я:** Скажите, правда ли, что ваша лавочка торгует компьютерными играми уже 400 лет?

**Опять я:** Нет не правда, у нас никто ничего еще не купил!

**Я:** А почему же тогда молва говорит о вас, как о старейшем нелегальном издателе?

**О.Я:** А откуда мне знать?! Тебе молва что-то говорит, а ты у меня спрашиваешь, откуда она это взяла?!

**Я:** Я бы попросил вас поуважительнее разговаривать со мной!

Думаешь, если делаешь вид, что 400 лет как помер, то все можно?!

**О.Я:** Да иди ты к чертовой матери! В конце концов, это ты придумал, что ты, то есть я, это не я, а кто-то умерший 400 лет назад!

**Я:** Это переходит всякие границы! Я, в конце концов, могу ведь

сейчас придумать, что ты получишь доской по башке!

**О.Я:** Да придумывай, хоть что цианистого калия нажрешься! Это, в конце концов, не только я, но и ты!

**Я:** Ладно, хватит мне тут. Ты серьезно говори — почему ты самый старейший издатель?

**О.Я:** Ну это все потому, что я давно издаю игры.

**Я:** Вот, так бы сразу и отвечал! А то начал тут возмущаться.

**О.Я:** Да, блин, я вообще тебе сейчас ничего говорить не буду!

Таким образом прошло около 20 часов. В результате я несколько раз поссорился с собой, пару раз помирился, в процессе разбил себе голову напильником и отравился, празднуя окончательное примирение. Внезапно дверь распахнулась и на пороге появился некто в белом халате. За ним шел еще один некто.

Короче говоря, вчера за примерное поведение мне разрешили написать домой. Пользуясь этим случаем, я сдаю материал, а также прошу прислать пару моих любимых зимних смиренных рубашек по адресу Москва, Кащенко, палата № 701.



— **Б**ред какой-то, — с неудовольствием отметил Второй. — Ведь «Игрок» еще на месте! «Игрока» только со следующего номера собираются того-с... Ну хоть понятно, что это он тоже про белые халаты... Ему-то давно пора... А, кстати, где он?

Все оглянулись. Питого не было. Только где-то в углу мелькнуло что-то белое и исчезло...

— А да Бог с ним! — заухарился Третий. — Ну забрали и забрали! Я вот вам лучше про «Бестолковые рейтинги» скажу! Напоследок надо же оттянуться! Предлагаю самый классный «Бестолковый рейтинг» — рейтинг рубрик родного «MG»! Вот послушайте только...

— Белые халаты! Придите скорее! — Воззвали все мы хором, пока не случилось чего пострашнее и не пришли злобные редакторы из означенных рубрик. И халаты явились... Вот так сбываются пророчества.

**P. S.** Если в следующем номере вы обнаружите, что «Ящик для Мусора» слит с «Mission Possible» — следуйте этим гайдам с сугубой осторожностью... **ME**



# ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Случилось так, что мне на глаза случайно попался какой-то номер MegaGame, в связи с чем я и решил написать вам. Зовут меня Антон Пахомович Есентуки, а работаю я учителем русского языка и литературы в одной московской школе. Мы, прогрессивные учителя, всегда приветствовали новые методы обучения, а потому после появления в школе компьютерного класса я стал частенько туда заходить для наблюдения за учениками. И что же за картина явилась моему взору?! Дети, азартно колошматя пальцами по клавиатуре, гасили каких-то существ различным оружием. Поймите меня правильно, я вовсе не противник компьютерных игр, даже соявляю напротив, сторонник. Любая игра чему-либо да учит. Даже из любого 3D-шутера можно почерпнуть какую-нибудь истину, пусть даже самую нехитрую. К примеру, что мимо мужика с дробовиком не стоит бежать по открытой местности. Возмущают меня герои этих самых компьютерных игр. Всякие так называемые «супермены»! Как же это никто не может понять, что играющий отождествляет себя со своим героем! Нам нужно, чтобы дети представляли себя Джокерами Ньюкемами?! Но самое тяжкое — лицемерие в качестве персонажа игры героя каких-нибудь. Сам этот жанр вызывает у меня отвращение, мне просто ненавистны эти книгозаменители для полуграмотных детишек! А когда какой-нибудь Бэтмен или Зорро становится еще и персонажем игры, трагедия приобретает просто вселенские масштабы!

Но я бы не хотел, чтобы это письмо воспринималось как просто бессильной злобы, вроде как «ААААА!!! УРОДЫ!!! ДЕЛАТЬ ИГРЫ НЕ УМЕЕТЕ!!!». Вовсе нет — у меня имеется реальный план, способный помочь нам выйти из сложившейся ситуации. Просто надо обратиться к классикам. К Толстому, Достоевскому, Островскому. К Пушкину, наконец! Зачем брать героев, рожденных убогим воображением неизвестных жалких людишек, когда наши, отечественные классики уже создали замечательных персонажей?! Вы говорите, что сейчас популярна жестокость на экране? Что без нее игра не будет продаваться? Так в чем же проблема?! Вам нужна кривизна? Она есть и у классиков. Я позволил себе сочинить идею для новой игрушки, каковую и предлагаю вашему вниманию.

Называется моя игра «Классик Комбат». На самом деле ничего принципиально нового в ней нет, за исключением персонажей, разумеется. Это модификация старого Mortal Kombat. Я думаю, что даже движок можно позаимствовать у ее разработчиков. Сюжет тоже похож: из другого мира являются воины и вызывают нескольких избранных на битву. Кто победит, тот и будет считаться классиком. Сражаются

все вруклошную, однако при наборе специальных комбинаций клавиш каждый сражающийся использует какой-нибудь трюк, присущий только ему. В качестве прищельцев можно использовать все тех же героев комиксов. Детали пусть разработчики из комиксов черпают. Основные персонажи — это как раз наши, вызванные.

Первый воин — Родион. Он один из самых сильных защитников классики, а следовательно, его удары причиняют больше всего ущерба. При быстром нажатии клавиш назад-назад-блок-вперед-вниз Родион достает из-за пазухи топор и продолжает сражение им. Если на момент окончания дуэли топор все еще не выбит у него из руки, то комбинация назад-вверх-вперед-вниз позволяет устроить фаталити — удар топором со всей дури по репе уже шатающегося от ран оппоненту. При этом враг превращается в старуху и падает навзничь.

Второй защитник, а вернее, защитница — Анна Коренина. Она не обладает каким-либо дополнительным оружием, однако и в ее арсенале есть неплохой прием! Если игрок понимает, что другого выхода нет и дуэль проиграна, а Анна в последних хитах уворачивается от ударов противника, он имеет возможность нажать удар вверх рукой (держать) + блок-блок-блок-вниз. После этого через Каренину пронесется локомотив, сминая в кровавое месиво и ее и врага. Этот же локомотив выполняет и фаталити, только при таком исходе Анна выживает.

Еще один воин — Евгений Онегин. Он может применять кулаки или дуэльный пистолет, однако огнестрельное оружие может быть использовано лишь один раз за дуэль. Его специальный прием — комбинация вправо-влево-влево-вправо, вызывающая призрак его дяди, который незамедлительно заставляет противника уважать себя разными противоестественными методами.

Последняя героиня — Катерина. Ее арсенал, наверное, самый разнообразный. Во-первых, нажатие кнопок вправо/вниз-влево/вверх-блок-назад вызывает выстрел «луча света в темном царстве». Этот луч, наподобие лазерного, причиняет довольно солидные повреждения. Во-вторых, если, как и в случае с Карениной, героиня на грани поражения, она имеет возможность сигануть за край экрана в бурную реку, лишив таким образом врага радости победы. Ну и наконец фаталити — начинается гроза, и противника поражает молния.

Я надеюсь, что мой труд не пропадет даром и кто-нибудь создаст игру по моей задумке. Всем сердцем верю в вас, господа разработчики! До свидания, дорогая редакция!

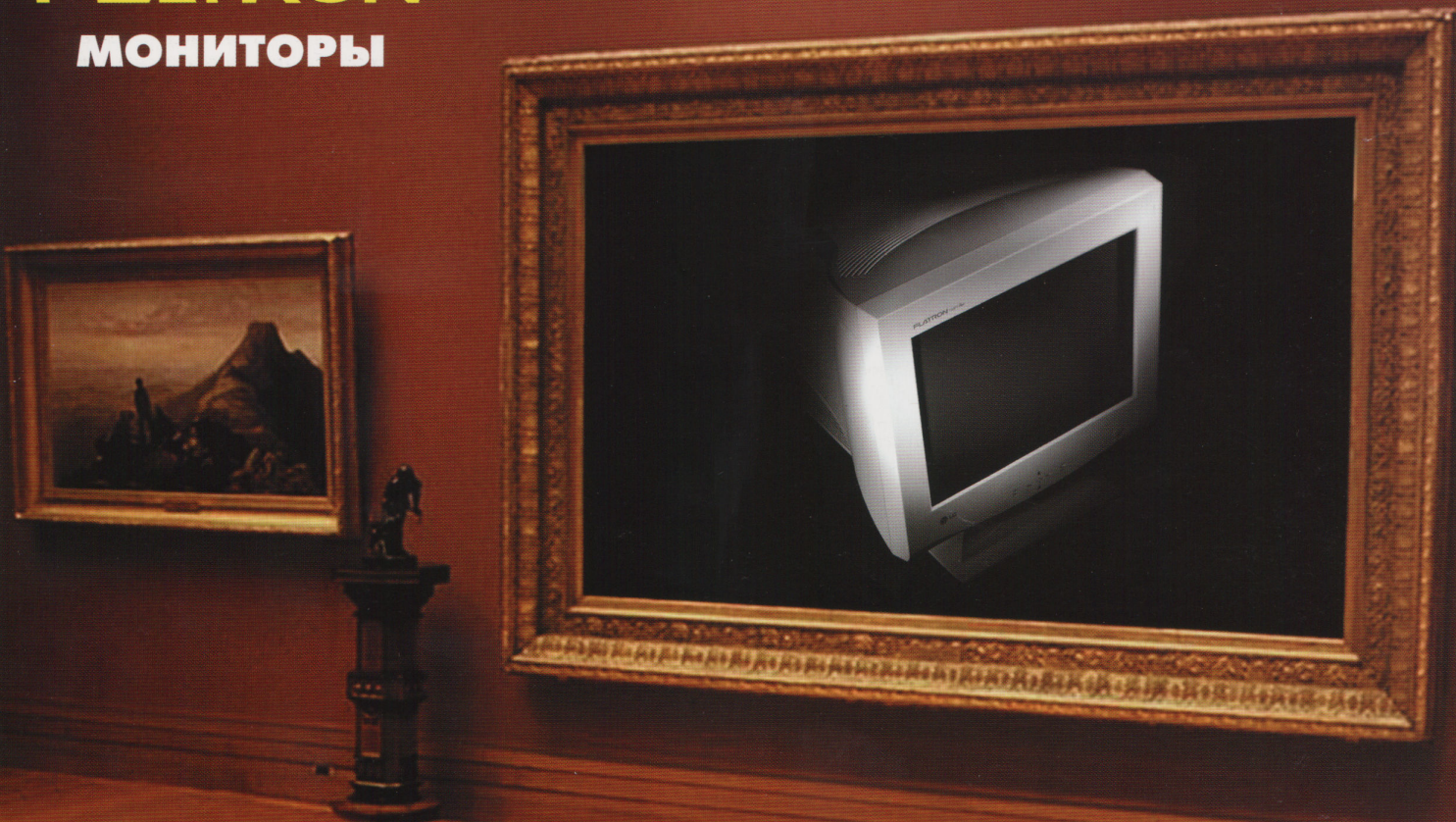
Есентуки.







**FLATRON®**  
**МОНИТОРЫ**



**СОВРЕМЕННОСТЬ,  
СТАВШАЯ КЛАССИКОЙ**



**Dina Victoria**

**(095) 252 2030, 252 2070**

**Банкос**

**(095) 128 9022**

**Валга**

**(095) 129 7586, 158 9821**

**Инкотрейд**

**(095) 176 2873**

**КИТ Компьютер**

**(095) 152 4749**

**Ф-Центр**

**(095) 472 6401**

**Школа XXI Века**

**(095) 785 0600**

**NT Computer**

**(095) 755 5824**

**R-Style (095) 904 1001**

**Атлантик Компьютерс**

**(095) 240 2097**

**Электон (095) 956 3819**



## ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!! ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер, система контекстных подсказок
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- По радию можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- По радию можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией

© 2001 Фирма "1С", © 2001 SoftLab-Nsk

## В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

- Москва**  
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;  
ул. Б. Якованка, 26, маг. «Дом Игрушки»;  
ул. М. Бирюзова, влд. 17;  
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;  
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;  
Ленинский пр-т, д.6, МГУ  
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;  
ул. Тверская, д.8, стр.1;  
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;  
ул. Исавовского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16;  
Марксистская, 3, маг. «Планета»;  
ул. Старокачаловская, 16;  
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;  
ул. 8-го Марта, 10;  
Осенний б-р, 7, корп. 2;  
Б. Строчинский пер., 28/11;  
ул. Генерала Глаголева, 26;  
ул. Смоленская, 24 «а»;  
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;  
ул. Башиловская, 21;  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий;  
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;  
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;  
ул. Тверская, 25/9;  
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;  
Ленинский проспект, 89;  
ул. Профсоюзная, д.128, к.3  
Рязанский пер., 2;  
ул. Тверская застава, 3;  
ул. Русаковская, 27;  
ул. Руставели, 1;  
Савеловский ВКЦ, В23;
- ул. Повинка, 28;  
Дом Книги «Молодая Гвардия»;  
Университет, 2-й этаж;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
Савеловский ВКЦ, В13;  
ул. Земляной Вал, 2/50;  
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;  
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;  
ул. Новослободская, 16;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
Ломоносовский пр-т, 23;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
Савеловский ВКЦ, В27;  
ул. Земляной вал, 2/50;  
пр-т 60-летия Октября, 20;  
Духовской пер., 14;  
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;  
ТЦ «Электронный рай» (м.Правская), павильон 38-22, 2Л-50  
пр-т Мира, д.79/1  
**Алматы**  
ул. Ленина, 25  
**Астрахань**  
ул. Саудинина, 43, оф. 221  
ул. Саудинина, 51  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7  
**Березники**  
Центральный Универсальный Магазин  
**Братск**  
ул. Деловая, 17  
**Брянск**  
ул. III Интернационала, 2, 59  
**Владивосток**  
ул. Фонтанная, 6, к. 3  
Океанский пр-т, 140, маг. «Академик»;  
**Владимир**
- ул. Дворянская, 11  
ул. Дворянская, 10  
ул. Б. Московская, 36  
**Волгоград**  
ул. 39-я Гвардейская  
ул. Каулинникова, 6  
**Вологда**  
ул. Челюскинцев, 3, «Пассажи»  
**Воронеж**  
ул. Ворошилова, 34-50  
**Геленджик**  
ул. Полевая, 33, «На Полевой»  
**Горно-Алтайск**  
Пр. Коммунистический, 83  
**Дзержинск**  
ул. Ленина, 48  
**Екатеринбург**  
ул. Вайнера, 15-2  
**Иваново**  
пр. Ленина, 5  
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»  
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»  
**Ижевск**  
ул. М. Горького, 79  
**Ишкар-Ола**  
ул. Зарубина, 35  
**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47  
**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102  
**Киев**  
ул. Терещенковская, 13  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
**Краснодар**  
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;  
ул. Красная, 43, «Дом книги»  
пр-т Чехистов, 17/4
- ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
**Курск**  
ул. Ленина, 11  
**Лангепас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»  
**Липецк**  
ул. Первомайская, д.78  
ул. Космонавтов, 28  
**Лысьва**  
ул. Смышляева, 4  
**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1  
**Нефтекамск**  
ул. Ленина, 15  
**Нефтеганск**  
«Россиа» мкр. 2, д. 23  
**Нижегород**  
ул. Менделеева, 17П  
**Н. Новгород**  
ул. Горьковская, 97;  
ул. Маслякова, 5,  
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;  
ул. Карла Маркса, 32;  
компьютерный клуб «Гладиатор»;  
ул. Большая Покровская, 66  
ул. Маслякова, д.5, оф.7  
**Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж,  
маг. «НПС»;  
ул. Рахманинова, 3  
ул. Псковская, д.18  
**Новороссииск**  
ул. Советов, 68/36  
**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1;  
**Новыйбск**  
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
УДС-121
- Одесса  
ул. Жуковского, 34  
**Оренбург**  
ул. Володарского, 20  
**Орск**  
ул. Станиславского, 53  
**Пермь**  
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
ул. Луначарского, 58;  
ул. Большевикская, 75, оф. 509;  
**Петропавловск-Камчатский**  
м/рынок «Спутник», 8 км  
**Пушкино**  
Московский пр-т, д.5  
**Рига**  
ул. Южная, 10  
**Результ**  
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;  
ул. Белибас 39, т/д «В39», SIA «636»;  
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;  
ул. Кр. Валдемарс, 73  
ул. Маскавас 357, т/д «DOLE», SIA «636»  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Большая Садовая, 70,  
салон «Лавка Энциклопедии»  
**Самара**  
ул. Мичурина, 15,  
ТТЦ «Академик», секция «АПС», 2 эт.  
**С-Петербург**  
Литовский пр-т, 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14,  
маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарвская пл., 3, маг. «Алекс»;  
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский супермаркет «АСКОД»;  
ул. Рубинштейна, 29,  
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
- Севастопольск  
пр. Сканек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
пр. Славы, 5, маг. «МагCom»;  
пр. Просвещения, 36/141, маг. «МагCom»;  
ул. Народная, 16, маг. «МагCom»;  
пр. Большевиков, 3, маг. «МагCom»;  
Литовский пр-т, 72, «РентКом»  
**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45  
ул. Советская, д.1/4  
**Томск**  
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»  
**Улан-Удэ**  
ул. Хавилова, 12А  
**Ульяновск**  
ул. Советская, 19, к.201  
**Усть-Каменогорск**  
ул. Ушанова, 27, подъезд 2  
**Хабаровск**  
проектный комплекс «Кристалл»  
**Чарово**  
ул. Тимонина, 7,  
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5  
**Челябинск**  
ул. Энтузиастов, 12  
**Шатура**  
ул. Школьная, 15  
**Электросталь**  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
Федерское ш., 50  
ул. Юбилейная, д.9, кв.60  
**Юбилейный**  
ул. Тихонова, 1  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж  
**Интернет-магазины**  
www.ozon.ru и www.bolero.ru

**а также в фирменных магазинах Москвы:**  
**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Бранская, 12; «Электроника» ул. Солынка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Беркинского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белюка, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
**РПД:** ТЦ «Университет» Дзержинская Неру пл. 1; ТД «Новароссииск» ул. Новый Арбат 11, стр.1; Детский мир Театральный пр-д 5.  
**Союз:** ул.Старый Арбат, д. 6/2, м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ядревская ул., д. 19, пр-т Мира, д.116, ЦУМ, магазин «всеОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Ямская, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.